N°9 – SCENARS : VAMPIRE · POLARIS · INS/MV · CYBERPUNK · CTHULHU · NIGHTPROWLER

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°9
35 F



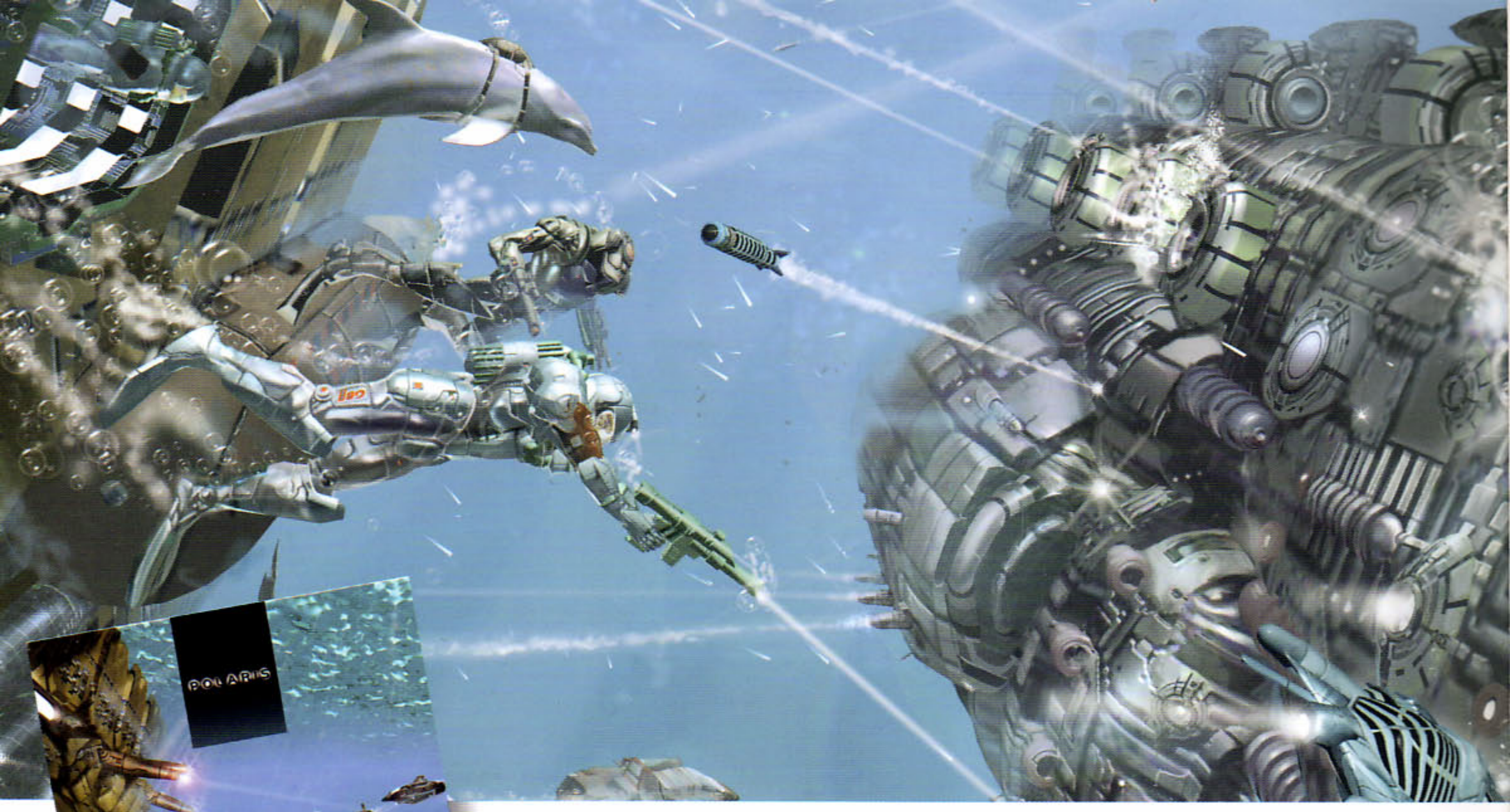
C... COMME CASINO
9, impair et manque... de bol

EXCLUSIF
Mage : the Sorcerer's Crusade
La renaissance revisitée par White wolf

80 NOUVEAUTÉS CRITIQUÉES

Mai / juin 98 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 9 - 35,00 F - RD




POLARIS

N°9 Mai Juin 1998

backstab
le magazine des jeux de rôles

News du monde et d'ailleurs

Magazine

Critiques

Dossier

Mais encore

Scénarios
Spécial casino

TOP 10

Ventes mai/juin 1997.

Le TOP 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.

Jeux de rôles

1 • Deadlands VF
2 • Kindred of the east
3 • Talents et pouvoirs
4 • Hell on wheels
5 • The quick & the dead VF
6 • Combats et tactiques
7 • Shadowland
8 • Equinoxe
9 • Hucksters & hexes
10 • Rigger 2

Romans

1 • Le prophète de selenae
2 • Le prince noir
3 • La règle et la mesure
4 • Bitter ashes
5 • Peaux épaisses
6 • Opération nemrod
7 • Road to hell
8 • Les faucheurs
9 • La directive exeter
10 • Talieslin

Jeux de cartes

1 • Forteresse
2 • Tempête
3 • L5R Obsidian edition
4 • Doomtown
5 • Sombres séides
6 • Cloud city
7 • Alien/predator
8 • Babylon 5
9 • Scorpion coup 3
10 • Underworld

Jeux de plateau

1 • Mandragore
2 • Demonworld
3 • Hannibal
4 • Elixir
5 • Méditérannée
6 • Livret d'armée "royaumes nains"
7 • Chronopia
8 • Pirates des Caraïbes
9 • Il était une fois
10 • Montjoie !





MAGIC L'Assemblée

FORTERESSE



édito

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

Toi, le zerg, tu fermes ta bouche !

Vous êtes un paquet à m'avoir pris la tête par l'intermédiaire de tous les médias possibles et imaginables pour crier votre haine des jeux informatiques. Ben moi je dis NON, re-NON et re-re-NON. Quand on voit un truc comme Fallout, on vous le met devant le nez, que vous le vouliez ou non. Et pour les défaitistes qui pensaient que Backtab avait vendu son âme au seigneur Pentium, qu'ils se rassurent en ouvrant ce numéro : on en a reçu des jeux vidéos mais des bons pas beaucoup, alors on en a pas parlé. Résultat : les nouveautés proprement JDR sont nombreuses et certaines sacrément "underground", visite chez nos amis les ricains oblige.
Après un dossier "casino" un peu mou du genou (les fans de Conan vont pas apprécier), je vous réserve une surprise de taille pour le numéro 10. L'en faut pour les bourrins aussi, que diable !

CROC



GAGNANTS DU CONCOURS INTERPLAY

LES REPONSES

1- Le bétail de Fallout est bicéphale
2- Notre charmant personnage est issu du refuge 13
3- Le calibre du Mauser est 9 mm
4- La lumineuse est la traduction en français de «The Glow»
5- Deathclaw est la créature la plus agressive du jeu.

LES GAGNANTS

Fallout:
J.Bouziat à St Egréve, C. Beato à St Cyr l'école, D.Piret à Waterloo en Belgique, L.Guienne à Lille, D.Chadli à Paris.
Starfleet Academy:
M.Petstfrere à Nancy, M.Breard à Le Chesnay, J.S. Mouton à Allonnes, A.Deroullers à Loos, D.Maresu à Toulon.



Visuel de couverture aimablement fourni par Greg & Matt de White Wolf.
Visuel de couverture de Luna Rising (Trinity) illustré par Rick Berry

Rédaction
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Croc
CROC tient à remercier tous les gens cités ci-dessous. Sauf certains.
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : CROC, Julien Blondel, GFred Texier, Rémy Van Liefde, Timbre Poste, Jeff, Michaël Croitoriu, CROC, Philippe Tessier, Tower, Lord Winfield, Patrick Renault, Léonidas Vespérini, Alexandre Znyck, Pierre Bordenave, Igor Polouchine, Geoffrey Picard, la Hyène, Ben et CROC.
Photographies : Charlus.
Illustrations : Gilles Lemaire Février, Stephane Bô, Swall, Pierre Courtial, Virginie Augustin, Joël Mouclier, Stéphane Levallois, Igor Polouchine et © Arcane.
Plans et aides de jeu : Philippe Masson, Pascal Bernard et Stéphane Bô.

Production
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : Véronique Baudoin, Pierre Bordenave, Gwen Rouvillois
Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Janjac, Edilog, Story Productions/ Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / Advertising
Jérôme Forneris - Directeur marketing/commercial
Xavier Priem - Chef de publicité
Rachel Sebban - Chef de publicité
Tél : +33 (0)1 55 33 18 18 / Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

Modules / Classified
Bruno Buil
Tél : +33 (0)1 69 41 39 39 / Fax : +33 (0)1 69 41 98 10

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.
Directeurs associés : Hervé Loiselet
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

Le seul magazine de jeux de cartes à collectionner



HS N°4
en vente chez votre marchand de journaux

Commandez le hors-série n°4

BON À DÉCOUPER ET À RENVOYER À LOTUS NOIR 7 RUE DE PARADIS 75010 PARIS FRANCE.

Oui, je désire recevoir le hors-série n°4 de Lotus Noir à mon domicile sous 8 jours pour la modique somme de 40 F (45 FF pour l'étranger). Je joins à cette commande un chèque bancaire ou postal à l'ordre de Lotus Noir

Nom : . . . . Prénom : . . . .

Adresse : . . . . Ville : . . . . Code postal : . . . .

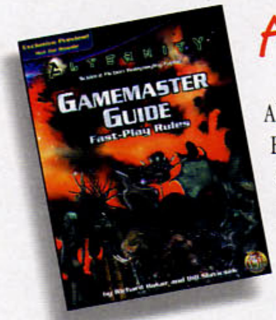
Pays : . . . . Signature :

HS LN 04



SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS



Alternity free pack

Alors que Fasa, toujours sur la brèche, nous offre Earthdawn complet sur CD, WOTC/TSR se contente d'un livret de 20 pages à lire dans les deux sens (un pour les joueurs, un pour le maître de jeu) pour nous expliquer son nouveau jeu (on peut même y jouer en vrai). C'est plein de chiffres et sans aucun dessin. Moche et indigeste. Remarquez, pour une fois le message est bien passé : Alternity Complets est presque aussi moche et tout aussi indigeste. Merci TSR, ça évitera à pas mal de fans de SF de casser leur tirelire pour un produit plus que moyen.

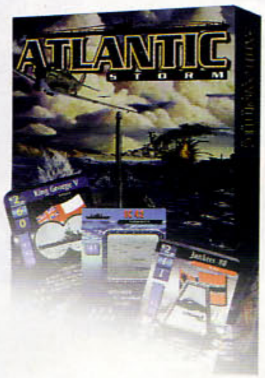
APSARA N°16



Y a pas à dire, un fanzine comme ça mérite bien plus qu'une distribution en magasins spécialisés. Sur pas moins de 162 pages, vous trouverez un paquet de scénarios intéressants (Tableau de chasse, Rêve de dragon, Berlin XVIII, Miles Christi, L'appel de Cthulhu et Kult). On trouve aussi des nouvelles, des aides de jeu et quelques interviews (dont une dans laquelle J.-L. Bizien tente vainement de parler de Chimères alors que son interlocuteur le presse de questions au sujet de Berlin XVIII. Étonnant). À noter une superbe couverture de Vincent "J'me prends pour une star" Madras et une mise en page tout à fait correcte. Vivement le n° 17.

Un rien m'amuse Ça commence par " les lecteurs de backstab aimeraient avoir des informations sur les jeux de rôles grandeur nature ". Moi, ça me gêne que l'on parle en votre nom. Je vais donc faire court. Très court. D'autant que le communiqué de presse de la FFFJJDRGNN (j'en rajoute peut-être mais je vous jure, y avait déjà pas mal de lettres avant) est long et qu'il parle de grandeur nature. En tous cas, on vous a déjà dit tout le bien que l'on pense du GéNériques et on vous balance une nouvelle série de coordonnées.

Atlantic Storm



Sous des couverts de wargame pur et dur, Avalon Hill nous propose, après le sublimissime Titan : the arena, un jeu de cartes sur le thème des combats entre bateaux de surface et sous-marins dans l'Atlantique nord entre 1939 et 1943. Comme ça, on pourrait croire à un truc chiant, mais que nenni ! Atlantic Storm est un pur jeu de cartes pahacollectionner pas trop complexe et qui vous fera passer de bien bons moments. 152 cartes et une bonne dose de diplomatie sont tout ce dont vous avez besoin pour jouer. Un must que nous testerons plus en détail dans le prochain numéro (en attendant Galaxy : the arena).

Remerciements à Théo et à son Vœ Victis Wolf Pack pour nous avoir fait découvrir ce jeu.



Parallèles

Le dernier numéro de Parallèles présente un panorama original et complet des meilleures parutions de SF, de polar et de fantastique du moment (et quelques retours en arrière quand c'est nécessaire, surtout pour nous prouver que rien ne vaut le " bon vieux temps "). C'est pro, parfaitement lisible, imprimé de façon parfaite. Si vous aimez les bouquins sans images avec des petits machins noirs qui forment des mots puis des phrases, jetez-vous dessus c'est du tout bon.



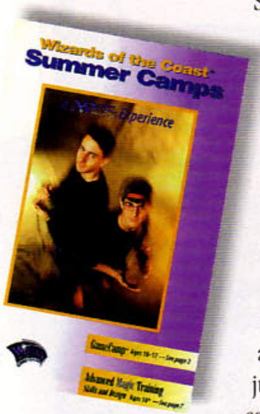
Le second produit qui coupe le porte-monnaie avant qu'il ne se rétracte

Après les dés de couleurs vives et illisibles (les dés, pas la couleur), White Wolf (ou plutôt Java's Crypt) propose une série de bijoux, tous plus kitsch les uns que les autres. Vous pourrez donc prouver à la face du monde incrédule votre appartenance au monde des ténèbres et, à l'occasion, passer pour une tapiole en soirée. Deux en un comme on dit.



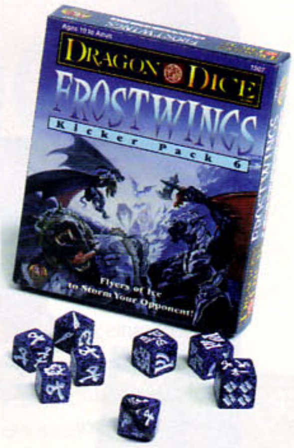


Qu'est-ce que tu fais pour les vacances ? (air connu)



Si vous ne savez pas quoi faire pour les vacances d'été, WTOC propose d'intégrer l'un de leurs camps de vacances dont le but avoué est de faire de vous des champions de Magic. Même que vous pourrez jouer pied nu et palper un max de patates. L'horaire est monacal (lever à 8 heures et coucher, lumière éteinte, à 22 heures) et le programme on ne peut plus chargé (pas plus d'une heure par repas et aucun temps libre). Faut le voir pour le croire. Cela vous coûtera à peu près 600 dollars les six jours et la somme payée comprend 150 dollars de cartes récentes afin de repartir avec les decks conçus sur place. Allez, si on peut jouer jusqu'à point d'heure et boire des bières dès le lever du soleil, on pourrait même dire que c'est le paradis !!!

FROSTWINGS : l'as des glaces



L'ogre WOTC qui mange tout cru les petites boîtes de jeu de rôles (et les grosses d'ailleurs) ne laisse pas tomber les fans de Dragon Dice (qui sont, heureusement, plus nombreux aux États-Unis qu'en France) et sort un nouveau kicker pack : les frostwings. Ce sont des créatures ailées (même les communes ont des faces " ailes ") qui utilisent la magie noire et bleue (quelques nouveaux sorts sont disponibles) et qui ont la capacité spéciale de dissiper la magie (paradoxal pour des jeteurs de sorts).
Les dés sont beaux et les pouvoirs équilibrés (sauf contre des adversaires grands utilisateurs de magie). Une bonne extension à consommer sans modération.

Voilà que ça recommence !!!

Après quelques années de semi-sommeil, les Semaines de l'Hexagone reprennent du service TRÈS actif. Pour mémoire, les Semaines sont un très bon moyen de passer ses vacances (du 13 juillet au 8 août) si l'on est rôliste, wargamer ou amateur de paintball (ne ratez pas les soirées loups-garous *). Cela se déroule à Commercy (vu l'activité touristique trépidante de cette ville de l'est de la France, croyez-moi si je vous dis que vous n'aurez rien d'autre à faire que de jouer) et on peut s'inscrire à l'adresse suivante :

Semaines de l'Hexagone / Pascal Rousse • 3 rue Adolphe Touffait - 35000 Rennes

** : la soirée loup-garou, c'est comme la guerre, mais en plus c'est payant.*



Le jeu de rôles est votre passion ?

Faites-le bouger en participant aux États Généraux du jeu de rôles.



On n'ira pas vous prendre tous par la main, c'est à vous de prendre l'initiative de contribuer à cette démarche de communication pour le jeu de rôles. Si vous devez, une fois, prendre un peu de recul et réfléchir sur votre loisir, c'est aujourd'hui qu'il faut le faire. Pour la première fois, joueurs, associations et professionnels s'associent dans un projet. Si vous avez envie de faire évoluer les jeux de rôles en dialoguant avec les éditeurs, si vous ne voulez plus être pris pour des psychopathes satanistes, c'est le moment. Tous ceux qui critiquent les professionnels, qui protestent contre les médias qui méconnaissent le jeu de rôles ont enfin l'occasion de faire un travail constructif. Plutôt que d'écrire à Mireille Dumas pour vous plaindre, participez à cette initiative de dialogue à l'intérieur du milieu rôliste pour préparer son avenir. Si vous ne bougez pas en cette occasion, vous n'aurez alors que le droit de vous taire.



Les outils :

- la première grande consultation nationale des rôlistes, à travers un questionnaire réalisé avec l' université Paris V sciences humaines Sorbonne.
- une démarche de réflexion et de concertation avec ceux qui veulent s'investir un peu plus, à travers des recueils de doléances, des réunions conduisant à la rédaction de "cahiers de doléances" pour préparer une grande réunion nationale.
- des échanges joueurs/professionnels.
- une démarche de communication réfléchie grâce aux questionnaires, avec l'appui de l'ensemble du milieu, et menée avec le concours de professionnels de la communication.

Pour que ça marche, il faut un financement minimum. Des dizaines de milliers de photocopies, de courriers, des déplacements et coups de fils, etc., tout cela pourra être pris en charge si chacun y contribue un peu. Commencez par acheter les T-shirts et montrez aux professionnels que vous bougez, leur implication sera proportionnelle à la vôtre.

Ils sont disponibles par correspondance.Vous pouvez aussi les commander sur papier libre au prix de 60F + 10F de port, soit 70 F l'unité, par chèque à l'ordre de «États Généraux du jeu de rôles», en écrivant à :

États Généraux du jeu de rôles, 4 rue de Belfort - 94300 Vincennes.
Renseignements : Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin - 92250 La Garenne Colombes 01 47 85 64 47

L'ÉCONOMISEUR D'ÉCRANS

Les bouquins, c'est bien, mais trop lire, ça abîme les yeux. Alors, entre deux suppléments, allez-vous en prendre plein la face sur écran panoramique et en Dolby Surround Numérique.
Seulement, aller voir " Spawn " ou Ò Mortal Kombat 2 Ó, _a peut faire perdre l'envie de fr_quenter les salles obscures pendant un petit bout de temps. Nous voil^ donc, pour que vous sachiez quels films sont incontournables, et lesquels sont ^ fuir comme la peste.
Un début pour le moins accrocheur et résolument sinistre, puisque les trois titres qui ont attiré notre attention cette fois-ci sont " Vampires ", " Le Loup-Garou de Paris " et " Bienvenue à Gattaca ".

Castor et Pollux



Vampires

À tout saigneur, tout donneur

John Carpenter sait nous servir des produits uniques et surprenants. Ici, il revisite le mythe du vampire à la sauce western. En connaisseurs des produits White Wolf, on n'est pas vraiment surpris par ses créatures. En fait, on est surtout étonnés par les énormes ressemblances : goules, "nids", seigneurs vampires. Tout cela nous rappelle nos longues soirées de jeu passées à vider des humains de leur vitæ. Inutile de s'appesantir sur l'histoire qui n'a qu'un rôle secondaire : un chasseur, après avoir vu son équipe se faire décimer, doit repartir au combat avant que son plus puissant adversaire ne mette la main sur un artefact lui permettant de sortir au grand jour. Pour l'assister, il ne trouve que trois personnes : un prêtre bibliothécaire, le seul autre survivant de son commando, et une prostituée (Sheryl Lee, alias Laura Palmer dans "Twin Peaks") qui vient d'être mordue, et qui leur servira de guide, sa transformation en vampire créant un lien télépathique avec son géniteur.
Une histoire simple qui permet des scènes choc, comme celle au cours de laquelle les vampires émergent de terre (Protean, c'est bien). Des personnages complètement barrés, avec en rôle phare, James Woods, qui nous sert une version moderne de la Brute jouée par Lee Van Cleef, une esthétique qui mêle des décors de western, des vampires au look gothique prononcé, et des armes designées par Stark : tous ses éléments contribuent à ce film étonnant, difficile à juger eu égard à la patte unique du réalisateur. Il suffit de dire que si vous avez aimé ses autres films (surtout "New York 1997"), vous ne serez pas déçus, mais que dans le cas contraire, le côté gratuit ou kitsch de certaines scènes risque de vous déranger.

Sortie
Réalisé par John Carpenter
Avec James Woods, Sheryl Lee

Bienvenue à Gattaca,

un ovni dans la sf actuelle

Guanine, adénine, thymine, cytosine. Non, ce n'est pas ce qu'on vous a fait avaler lors de votre dernière soirée underground, mais les quatre constituants de l'ADN. Avec ces seules molécules, tout votre être est décrit : taille, couleur de peau, des yeux... Une erreur d'ADN, et vous devenez diabétique, ou épileptique. Une seule petite imperfection, et vous ne ferez plus partie de l'élite dirigeante du monde de Gattaca.
Dans ce récit d'anticipation, les rêves d'eugénisme national-socialistes sont devenus réalité. Un seul critère d'accès au pouvoir, la perfection génétique (pas comme en France...). Les autres se trouvent relégués aux postes subalternes, sans échappatoire possible. Dans ce monde froid et policé, Vincent, souffrant de troubles cardiaques, va par un habile subterfuge remplacer un candidat pour Gattaca atteint de paraplégie. Il pourra ainsi réaliser son rêve et devenir cosmonaute. Sauf qu'un crime fera de lui un suspect désigné.
Au-delà de ses qualités intrinsèques qui en font l'événement du cinéma fantastique de ce début d'année (la présence d'Uma Thurman ne gâte rien), Gattaca se singularise par l'absence de gadgets high tech, d'effets pyrotechniques répétés et autres



extraterrestrés vicieux ou sphères malfaisantes. Tout se joue dans l'esthétique de cette société futuriste très orwellienne. Il est bon d'assister à un polar d'anticipation évitant les syndromes "ID4" et "MiB" (on adore "MiB", mais côté sérieux et réalisme, c'est pas vraiment ça). Ce qui fait peur, dans Gattaca, c'est justement qu'on n'a aucun mal à nous imaginer cet avenir. Incontournable, surtout si vous êtes amateur d'ambiances réussies. À éviter si vous ne jurez que par Jean-Claude Van Damne et John Woo.

Sortie
Réalisé par Andrew Niccol
Avec Ethan Hawke, Uma Thurman

Le Loup-Garou de Paris

Bêtes et méchants

Pour finir, notre plus grosse déception. Ce film est une transposition du " Loup-Garou de Londres " d'il y a quinze ans dans notre magnifique Paname des années 90. Sauf qu'à part les vues de la tour Eiffel, aucun extérieur n'y a été tourné, foi de parisien ! Andy, jeune touriste américain visitant l'Europe avec deux amis, sauve un soir une louve-garou (Julie Delpy) du suicide. À partir de cet instant, il



s'embarque dans une spirale d'événements incompréhensibles qui feront de lui une bête féroce et meurtrière en plus du crétin qu'il était déjà. Ce film se résume en un seul mot : mauvais. Si les bonnes idées abondent, reprises du premier film pour les victimes venant hanter leurs assassins, mais aussi novatrices comme les garous fachos ou le sérum de transformation instantanée, le tout réuni s'écroule pour donner une farce grasse et inepte, digne d'un "Maman j'ai raté l'avion".
Le mélange de comique, de gore et de love story exécuté par le scénariste-réalisateur aboutit à un film hybride et mal ficeé. Quant aux créatures en images de synthèse, indignes d'une démo PC, bien loin de constituer un point fort du film, elles ne font que le desservir.



Au final, on a donc une série Z qui risque de vous laisser un arrière-goût amer pour vos 45 F, sauf si vous êtes amateurs acharnés de deuxième degré involontaire.

Sortie le 6 Mai
Réalisé par Anthony Walker
Avec Julie Delpy, Tom Everett Scott

Du boulot ! Du boulot !

Les stages GAEL recherchent des animateurs pour cet été. D'ordinaire, on ne prend pas la peine de recopier texto les communiqués de presse que nous envoient tout ce que la terre peut compter d'annonceurs en tous genres. Mais là, c'est pour du boulot, et comme ça ne court pas les rues en ce moment, on vous le livre :

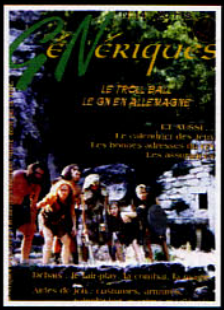
" Nous recherchons, pour cet été, des animateurs possédant le BAFA (brevet d'aptitude aux fonctions d'animateur), de plus de 19 ans et spécialistes en jeux de société et de simulation, JDR et wargames. Lettre de motivation et court CV à envoyer à l'adresse suivante :

GAEL

ZAC du coteau - 13 rue André Malraux • 69960 Corbas - FRANCE "

Génériques

Jeu de mots avec Grandeur Nature et le truc où on met les noms des gens qu'ont bossé dans un film. Mort de rire.



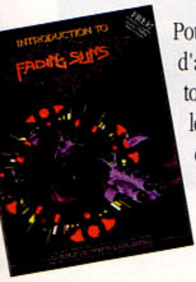
N° 14 de l'actualité du GN, ce petit fanzine très mal mis en page et doublement mal photocopié (les gris passent mal, faudrait commencer à s'en rendre compte) a un bien plus beau ramage que son plumage ne pourrait le laisser supposer. Tout ce que j'y ai lu m'a semblé intéressant, censé, réfléchi. Mieux encore, les Géhénistes (ça se dit?) se remettent en question, parlent autant histoire, roleplay que technique pure et dure. C'est du tout bon et je me suis étonné à le trouver trop court, même si je ne compte participer à aucun GN dans les dix ans à venir. Si le milieu des GN est proche de ce fanzine, il semble être bien plus " adulte " que d'autres où les individualités et les querelles en tous genres viennent mettre une fort mauvaise ambiance (vous voulez des noms?). Une grande leçon de professionnalisme et de sérieux. Bravo.

Decipher prend les trekkies pour des vaches à lait



La superbe « Fajo Collection » est enfin en vente et propose, dans un superb collector 18 cartes destinées à être jouées et collectionnées (plutôt collectionnées en fait). En théorie, elles peuvent être introduites dans des decks de Star Trek : The Next Generation, mais vu le prix de la bête (plus de 400 balles et encore, si vous êtes gentil), cela sera réservé aux mega trekkies, ceux qui se baladent avec les oreilles de Spock toute la journée et qui ont plus de tribbles dans les poches que de boutons sur la figure (ça c'est vraiment rare).

Fading Suns fait son intéressant



Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu de science-fiction " d'ambiance ", Holistic design (l'éditeur) vous propose un flyer de toute beauté, bourré à craquer d'illustrations et qui présente à la fois le background du jeu et le système de simulation. Bon O.K., faut ce qui faut et on termine par plusieurs pages de pubs pour leurs produits mais que voulez-vous, ils veulent le vendre leur jeu !!!



Xéna, celle qui rit quand on la...

Quant à Hercule, il n'a pas d'humour.
Les jeux de cartes Hercule et Xéna utiliseront le système ARC (le même que C-23, c'est-à-dire une sorte de Magic pour débutants) et comporteront 180 cartes chacun. Quant aux JDR, c'est West End Games qui s'y colle (ils ont l'habitude de " coups " commerciaux de ce type après MIB, Ghostbusters et Star Wars *).
On retrouvera la très solide Xéna et le très " chippendalien " Hercule sur toutes les bonnes tables de jeu très bientôt. Gageons que la France accueillera ses nouveautés avec tout l'intérêt qu'elles méritent (mais non je ne suis pas hypocrite !!!).

** : heu... celui-là il a marché non ?*



Bétisier du samedi soir

Remerciements spéciaux à Philippe Oguey pour son courrier.
- Y a des cadavres encore vivants ? (Basil, GURPS)
- J'enfile l'éléphant. (Céline, Toon)
- C'est à quel niveau le niveau 5 ? (Javier, D&D)
- On prend les raquettes et on passe le col à la nage. (Séb, GURPS)
- Les choses molles ne m'intéressent pas. (Colette, MV)
- L'eau commence à se remplir. (Basil, Cyberpunk)
- Je suis blond aux yeux blonds. (Cédric N., D&D)
- Moi, j'ai visé un bruit. (Julien, GURPS)
- Y a un hobbit qui se pose sur ta tête. (Séb, AD&D)
- C'est quelle heure dans le jeu ? (Francine, Appel de Cthulhu)
- Oh, vous êtes en train de manger des dattes. (Boris, gardien des arcanes)
- MJ : Tu fais quoi ? Ben trois mètres. (Javier, GURPS)
- Votre prix sera le vôtre. (Javier, Bloodlust)
- Alors, vous notez que vous avez le droit de réveillonner chez moi deux fois par année. (Michèle)
- Vous êtes au début du mois d'automne. (Phil)
- Tu peux piocher une nouvelle carte dans le talus. (Phil, Elixir)
- Il a dormi dans ta jument. (Sacha, Onyros)
- Wouah, c'est de l'ébène, je suis scié ! (David, GURPS)
- Je paie cash, si ce n'est plus ! (Basil)
- Al-Rassoul, c'est Mohamed en arabe ! (Basil)
- ... dans un grand cercle circulaire. (Basil, Cyberpunk)
- Ils portent de faux masques. (Boris, Cyberpunk)
- Le safran à 15000 kilos le kilo ça vaut pas la peine. (Francine, D&D)
- Personne ne quitte cette table tant qu'elle est propre. (Javier, Bloodlust)
- Je monte ma tente et dors dehors. (Javier, D&D)
- Les jeux d'argent sont interdits sauf les courses de caravane... (Phil, D&D)
- En cas d'extrême nécessité absolue. (Boris, GURPS)
- J'ai mon copain qui est mort, alors je vomis dehors ! (Valérie, GURPS)

Le site de l'elfe noir

Message personnel : Patrice, arrête de me téléphoner.

Enfin des petits jeunes sur Internet, qui bougent et qui n'en veulent. Le site de l'elfe noir permet de découvrir un paquet de scénarios et d'aides de jeu tout dans la langue de Descartes (mais pas que des jeux Descartes, non monsieur). Pour l'instant, c'est un peu vide, mais c'est zoli et le peu qu'on y trouve est intéressant. Longue vie à eux et bonne chance.
jdr.dyn.ml.org/darkelf

Les états généraux – le retour



Eh non, rien que pour me faire mentir, les responsables des états généraux ne se sont pas (encore) cassés avec la fortune amassée par leur vente de Tee-shirts. Maintenant que la machine est en route, ils arrêtent un peu de faire concurrence aux commerçants du Sentier (champion du monde !) et nous pondent un questionnaire visant à mieux cerner les attentes des joueurs. Cette étude ne sera vraiment utile que si la majorité d'entre vous y répond sérieusement et dans les délais les plus brefs (je ne voudrais pas vous commander mais...). Pour les aider un peu plus, vous trouverez quelque part dans ce numéro une belle page en papier blanc qui vous explique tout. De son côté, BACKSTAB s'implique plus avant dans le projet mais on vous en parlera dans le prochain numéro.

LEGEND OF THE FIVE RINGS enfin traduit !

Nous ne parlons pas ici du jeu de cartes à collectionner, mais bien de l'excellent jeu de rôles qui en a été tiré et qui décrit un univers heroic fantasy d'ambiance franchement " japon médiéval ".

INTERVIEW DE MARC NUNES, responsable d'Asmodée Éditions

Backstab : *vous venez, paraît-il, d'acquérir la licence pour la traduction de L5R RPG en français ?*

Marc Nunes : oui, en effet c'est très récent. Nous étions intéressés par ce jeu depuis sa sortie et nous nous sommes mis sur les rangs dès le départ.

BS : *la version française, c'est pour quand ?*

M.N. : le jeu de base sortira dès le mois de septembre et nous envisageons sérieusement d'éditer quatre extensions avant Noël afin de permettre aux joueurs de découvrir au plus vite l'univers du jeu. Nous avons de plus passé un accord avec AEG (NDLR : l'éditeur américain du jeu) pour traduire et éditer très rapidement les suppléments qui ne vont pas manquer de sortir. Ainsi, les joueurs qui le désirent pourront très vite être au fait de l'actualité du jeu et ceci en langue française.



BS : *le look de l'édition française sera-t-il très différent de celui du jeu original ?*

M.N. : non. Les illustrations américaines sont parfaites mais nous allons par contre sans doute retravailler l'écran et la carte du jeu afin de les adapter au marché français.

BS : *merci et rendez-vous dans un prochain numéro pour la critique complète de ce jeu en version française.*

URSUPPE la soupe originelle

Ils mangèrent et déféquèrent et ce fut le premier jour...
Encore un jeu allemand ? Y en a que pour eux.
Non je ne suis pas germanophile, mais force est de constater que nos correspondants d'outre-Rhin nous donnent à tester des bijoux. Ursuppe devrait bientôt être disponible en France car Pampuk d'Oya nous en prépare la traduction.
Dans Ursuppe, les joueurs interprètent des amibes vivant dans une flaque d'eau. Dérivant au gré des courants aléatoires, elles se nourrissent de... comment dire... de trucs qui flottent autour d'elles symbolisés par des petits cubes de bois de plusieurs couleurs. Après avoir mangé, comme tout organisme vivant, elles rejettent... comment dire... des petits cubes de bois de la même couleur qu'elles. Et comme c'est beurk caca, elles ne peuvent plus les manger et elles flottent bientôt dans leur propre... euh... petits cubes. Et elles meurent en se transformant en ... petits cubes pour les autres amibes. Et une cuillère pour maman !
Et ce n'est pas tout. Comme un Civilisation des temps originels, les joueurs peuvent acheter des cartes d'améliorations génétiques qui vont perfectionner leurs amibes préférées. On peut apprendre à bouffer ses copines, à se scissipariser, se faire pousser des organes gluants pour emmener son quatre-heures avec soi, et même des cils pour se déplacer...
Autour de ce thème étonnant, Ursuppe nous convie à un jeu très tactique dans une course à l'évolution où les joueurs vont devoir jouer des coudes (des cils ?) pour se faire une place au soleil.
Édité par Doris Mattäus & Frank Nestel, une toute petite compagnie, le jeu qui coûte déjà cher en Allemagne (près de 80 DM, sans doute à cause des petits cubes) risque d'arriver très cher en France après import, traduction et distribution.
On en reparlera sûrement quand il sera dispo. Le thème a tellement plu à Croc, je me demande s'il ne pourrait pas nous faire un p'tit jdr sur ce thème... Blub blub !



MALICE

conversion (*) totale Cyber pour Quake
Utilisateurs de machines peu puissantes, réjouissez-vous ! Quantum Access et Epochalypse vous apportent sur un plateau (150 balles) une conversion de Quake I. Plus besoin de rêver au Pentium II avec 3DFX qui vous permettra de faire tourner Quake II. Malice transforme tout Quake I : armes, adversaires (oui, j'ai pas dit monstres), décors, sons, musiques, et ajoute une galerie de gadgets d'enfer. Oubliez les mornes couloirs de pierre et ridicules autels sataniques à la mode chez Id softwares, oubliez la hache et le vulgaire lance-clous, oubliez les Quads, armures et Super-health magiques, ici, il va falloir changer de chargeur à la main quand votre arme fait clic-clic en pleine baston, ici, il faudra activer votre parachute si vous sautez de haut. Et je vous laisse découvrir les joies du skate-board anti-grav ou du sous-marin équipé de torpilles à tête chercheuse.
Le tout à user et abuser contre mercenaires, drones de combat, ou BattleMechs, dans une super ambiance High-tech, avec un vrai scénario.
Génial !



(*) il faut posséder Quake 1.

ULTIMA Online

Jeu sur PC (gourmand et costaud) • Windows 95 • Origin System Inc. • Nécessite : connexion Internet
Prix : $ 49.95 + $ 20.50 de port et 97 F de douane française
En VPC US (www.outpost.com) • Ajouter $ 10 par mois

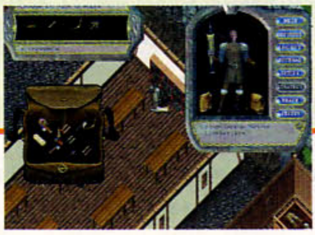
L'ordinateur a le beau rôle...



Un vrai jeu de rôles informatique pour rôlistes ? Au risque d'en choquer plus d'un, je dirais presque oui ! Jusqu'à présent l'étiquette "JDR" (avec de bons morceaux d'aventure dedans !) était invariablement scotchée par les éditeurs, sur tout logiciel d'aventure/action/quête/porte/monstre/trésor...
C'est vrai, un personnage à diriger, à équiper, le faire manger, boire, courir, sauter, etc., c'est " presque " du JDR. Alors quid de Quake ou du troublant Fallout ? Mais mon bon môssieur, ce jeu de rôles-là est sur ce point précis un jeu de simulation... d'où la confusion généralement admise. Mais qu'en est-il de l'interprétation de son personnage, de la convivialité, des gâtos écrasés, du café renversé et de la feuille de perso griffonnée ?
Ultima Online (UO) n'autorise pas (encore ?) cette ambiance. On est seul devant son écran, le reste n'est qu'affaire d'imagination. Même si l'on nous prédit du virtuel à tout va, je ne doute pas que tout ceci soit encore viable...Le JDR se prête à plusieurs définitions. Ultima Online répond tout au moins à certaines d'entre elles.

Au commencement... (once upon a time...)

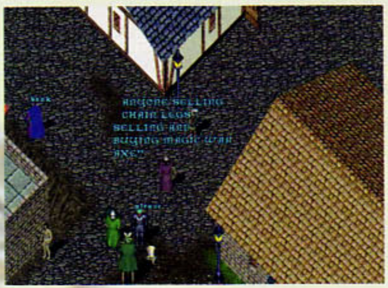
Ce jeu d'aventure est avant tout une saga (Ultima épisodes 1 à 9 !) qui a d'ailleurs toujours suivi le développement de l'informatique ludique de très près. Il possède un bon "background", une solide base de références où des villes, des lieux mythiques et des personnages (Lord British !) donnent leur goût et leur dimension épique à ce qui ne serait qu'un jeu d'exploration en 3D isométrique de plus (en réseau certes !) !
De Skara Brae à Britain en passant par Yew, le joueur se crée un personnage et lui fait voir le monde (Britannia) : ça, c'est pour l'esprit d'aventure !
Couper du bois, faire de la couture, "semer la mort, jeter des sorts, envoûter les copains" ! : ça, c'est pour l'aspect "feuille de personnage" !



En effet, le rôliste de base que je suis s'est intéressé à ce jeu d'aventure via Internet pour pallier le manque de temps chronique qui va avec l'âge, les responsabilités et la vie de famille... mais surtout par envie et curiosité !
Imaginez-vous donc ! Un monde dans lequel on peut (presque) tout faire, une épopée d'heroic fantasy digne des premiers scénarios d' AD&D !
Dire que l'on y retrouve tout le sel du JDR sur table serait mentir comme un arracheur de dents (dans Ultima la profession n'existe pas, cherchez pas !). Il y a quelque chose qui fait que l'on peut d'abord ne voir qu'une course aux statistiques (xps, bonus, et to hit sont dans un bateau...) dans le but d'augmenter la résistance de son personnage, et c'est bien légitime... cependant comme dans le " vrai " jeu de rôles, il y a les grobills, les bourrins... C'est là aussi un passage obligé et ludique... c'est tout à fait normal de "s'équiper pour l'aventure" !
C'est ce que l'on pourrait résumer par le rapport effort/progression/argent qui conditionne la vie matérielle de tout héros (mais il y a des exceptions, des joueurs bardes, mendiants, forgerons...) ! C'est justement cette vision des choses qui vous donne un peu de fraîcheur dans la façon de s'impliquer dans ce jeu. Car tout l'intérêt vient de là... On ne s'implique pas autant à Quake ou autre, on se défoule... (si ce n'est les yeux qui piquent et la crampe aux doigts...). Il y a ce sentiment grisant de se dire que parmi tous ces personnages qui vivent devant vous, il y a aussi des personnages-joueurs avec pour certains de vrais morceaux d'intelligence et de roleplaying dedans ! C'est le principe du MUD développé puissance dix ! Les interactions de tous ces acteurs donnent une réelle profondeur à ce monde virtuel.

Vous n'êtes pas seul !

Comme on l'a compris, le principe d'UO c'est, à la base, la bonne vieille équipée AD&D. Ce jeu ne prend toute sa dimension qu'à plusieurs, et il est déconseillé de partir seul à l'aventure. UO favorise les contacts de par son interface minimaliste mais très efficace... Pour TOUT le reste, je n'entre pas dans les détails, mais tous les ingrédients sont là ! Guildes, personnages mythiques bons ou mauvais, énigmes, quêtes, donjons et dragons et players killers (juste un mot : ces tueurs de joueurs ne sont pas tous détestables, ils sont même très "stimulants"... mais les débats font rage quant à leurs méthodes notamment...) !
Le jeu est en constante évolution (patchs, limitations...) et, en tant que joueur débutant, je ne peux qu'être ébloui par tant de richesses et de possibilités. Le joueur chevronné trouvera toujours plus fort que lui, des enjeux entre guildes, des événements orchestrés par le staff d' UO (OSI) et une vie "politique" en mouvement...



Patience et "lageur" de temps !

C'est l'un des dangers les plus cruels qui existe dans ce monde, le lag (le ralentissement) ! Puisqu'il faut que les dés servent à faire du bruit derrière votre écran, parlons un peu technique... Ce lag est dû en partie au fait que nous (joueurs européens) nous connections sur des serveurs américains ; à cela ajoutons le trafic de l'Internet en général, ainsi que la fiabilité de son provider : le résultat est parfois décevant, il faut donc jouer suivant des horaires " exotiques " (quant les Américains dorment, enfin pas tous !) ou avoir une bonne connexion... Sachez qu'il existe des "traceurs" qui vous permettent de tester votre connexion avant même que vous n'achetiez le jeu. Profitons de cet article pour réclamer un SERVEUR EUROPÉEN à OSI !



La demande existe en France, où le jeu est cependant difficile à trouver, ou à des prix "farfelus" et je suis poli... Commandez-le par Internet (paiement sécurisé CB, livré en trois jours !), de toute façon après le premier mois gratuit, il est nécessaire de s'abonner pour environ 60 F par mois (et l'on gère son crédit au mois, pas d'engagements à long terme...). Mais le faible coût en vaut vraiment la chandelle !

To be continued...

De nombreux projets sont en cours (Everquest, Baldur's Gate...). Ce n'est qu'un début...
Le site d'UO : http://www.owo.com
Site français et forum :
http://lfjr.club-internet.fr/uo/UO.html

Éric "Xenozip" Morel

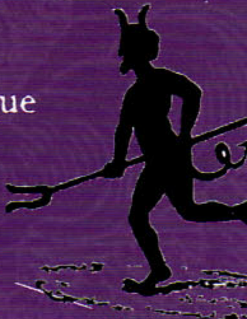


Fallout™
LE 1ER JEU DE RÔLE DANS UNE ÈRE POST-NUCLÉAIRE
TRUCS & ASTUCES AU 08 36 68 24 68* OU 3615 ACCLAIM*
*Coût de l'appel 2,23 F/min.
MEGASTAR joystick
"Un véritable petit bijou" (90% - MÉGASTAR JOYSTICK).
HIT GENERATION 4
"Le meilleur jeu de rôle jamais créé sur ordinateur" (5★/6 - HIT GENERATION 4).
PC team trophée
"Tous les ingrédients sont réunis pour faire de Fallout un bon jeu, un grand jeu !" (94% - TROPHÉE PC TEAM).
Poignard d'or backstab Meilleur jeu video
DISTRIBUÉ PAR Acclaim
pc cd rom
Interplay
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. © 1998 Interplay Productions. Fallout is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.

pour la petite histoire

Les sorcières de salem village

1692, Massachusetts. La panique envahit le village puritain de Salem où des jeunes filles se disent ensorcelées par des membres de la communauté. Ce canular d'enfants entraînera la plus grande chasse aux sorcières des États-Unis : deux cents personnes d'emprisonnées et une vingtaine de pendaisons avant que le calme ne revienne. Les Puritains vivaient selon les préceptes de la Bible :



" Tu ne permettras pas à un sorcier de vivre. " (Exode, 22-18)

LES SORCIÈRES DE SALEM

"Pour la petite histoire..." décrit un événement ou un personnage historique susceptible d'être utilisé au centre d'une intrigue de scénario, ou comme toile de fond.

Ce mois-ci, les événements étudiés sont les procès de sorcières qui eurent lieu à Salem, dans le Massachusetts, en 1692. Cet épisode tristement célèbre dans la colonisation du Nouveau Monde noue histoire et fantastique, ce qui permet une adaptation des faits relativement aisée pour tous jeux médiévaux-fantastiques. Il suffit de remplacer les puritains par un culte de la Loi quelconque, et de changer les Indiens en Orcs... La trame générale, elle, peut rester identique.

Autrement, *Mage, Maléfice, INS/MV* ou *Cthulhu* se prêteront très bien à de petits scénarios sur le sujet, qu'ils soient historiques ou contemporains si les joueurs enquêtent sur les séquelles actuelles de ces faits vieux de trois siècles.

Pour les deux derniers jeux, *INS/MV* et *Cthulhu,* des scénarios ont déjà été édités sur Salem. Il s'agit respectivement d'une aventure publiée dans un des premiers numéros de feu Plasma, nommée "Thérèse a le feu au cul !" et de Devil's Children, chez Pagan Publishing. Le premier est quasi introuvable, quant au second je ne peux dire ce qu'il vaut, n'ayant pas eu l'occasion de le lire.

LA TERRE NEUVE...

En 1620, le " Mayflower " accostait la côte est de l'Amérique du Nord, à Plymouth. À son bord se trouvaient une centaine d'hommes et de femmes vêtus de noir, la Bible dans une main, un pistolet de l'autre. Il s'agissait des " Pilgrim Fathers ", les Puritains chassés d'Angleterre par Jacques Ier Stuart. Ces croyants ne constituaient pas une Église à part entière, mais étaient des dissidents de l'Église anglicane protestante, à laquelle ils reprochaient, entre autres choses, le peu d'importance accordée aux sermons, et le refus d'un sabbat calqué sur le modèle juif.



En 1626, un trafiquant anglais fonda Salem Village, un patelin minuscule, dont le nom était une ancienne dénomination pour " Jérusalem ". Quelques années plus tard, une nouvelle colonie puritaine vit le jour dans la baie du Massachusetts, rassemblant près de 20 000 nouveaux émigrés qui arrivèrent en bateaux. La ville grandit et fut évidemment baptisée " Salem ", Salem Village n'étant plus qu'un quartier reculé de la nouvelle cité.



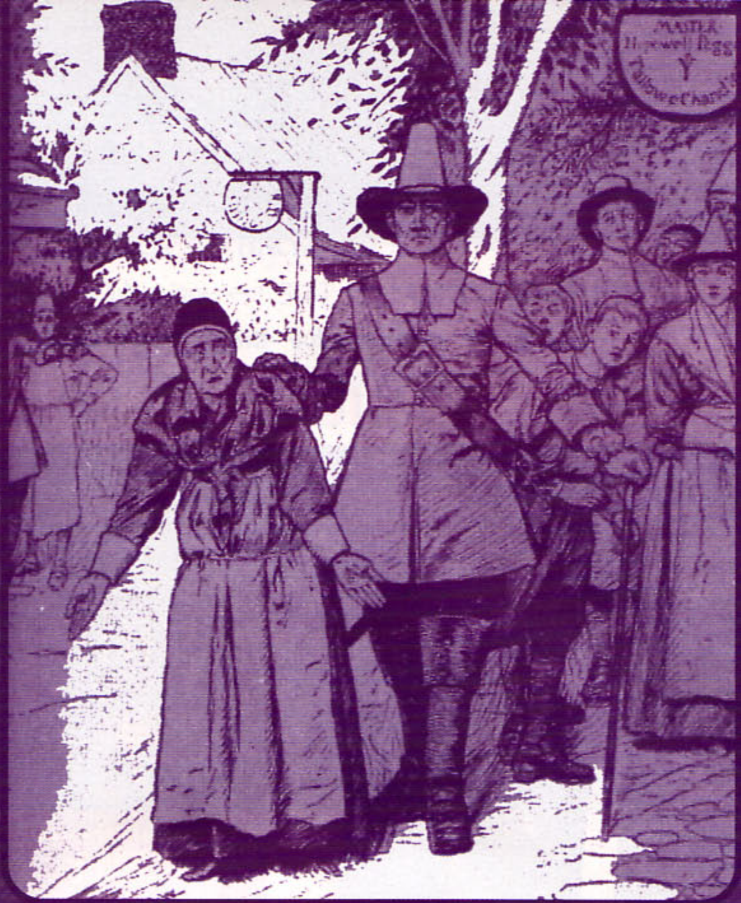
INSPI DEADLANDS

Et si les dix-neuf pendus de Salem étaient revenus d'entre les morts, sous forme de spectres, et avaient recréé un village de Salem aux tréfonds de l'ouest sauvage ? Un village fantôme, caché au détours d'un canyon, où encore vêtus de la vieille tunique noire des Pilgrim Fathers, ils continuent à vivre selon les anciens préceptes puritains. Que se passerait-il si le hasard entraînait vers ce village des voyageurs en possession de documents dévoilant l'identité des descendants actuels de William Stoughton, du gouverneur Phips, de Cotton Mather et autres... ?

Ces premiers pionniers du Nouveau Monde fondèrent donc la Nouvelle Angleterre. Ils vivaient de la culture des champs, laissant les forêts aux Indiens jugés diaboliques. Ce qui n'empêchait pas, à l'occasion, de se servir de vieilles Indiennes comme esclaves.

Le territoire de Salem fut d'ailleurs racheté légalement aux indigènes en 1686, pour la somme dérisoire de 20 livres sterling ! Les bases du système américain venaient d'être jetées : dévotion et business peuvent faire bon ménage !

À l'époque, pouvoir politique et religieux étaient liés. Les ministres puritains étaient donc les réels dirigeants du pays, et leur avis faisait toujours autorité.



DE LA CHASSE AUX SORCIÈRES

Au XVIIème siècle, les procès de sorcières en Europe étaient monnaie courante. Un nouveau métier apparut même en Angleterre : découvreur de sorcières ! Ces dernières étaient envoyées au bûcher par centaines et brûlées vives. Cependant, contrairement à l'image communément admise, les sorcières n'étaient pas placées sur le bûcher, mais dans le bûcher : entourées de bois en flammes jusqu'au cou, elles mourraient asphyxiées par la fumée et non brûlées vives. Et la foule ne pouvait rien voir.

Quoi qu'il en soit, ces procès pour sorcellerie étaient une nouveauté sur le sol américain. Les événements de Salem avaient donc, à l'époque, un caractère tout à fait exceptionnel. On n'avait jusqu'à lors recensé que cinq ou six cas de sorcellerie. De plus, l'ampleur de l'affaire (plus de 200 accusés !) permet de comprendre le climat de folie générale qui envahit soudain Salem.

Il faut néanmoins savoir que les Puritains furent bien plus raisonnables que leurs prédécesseurs européens en de pareilles occasions : il n'y eut aucune torture et les personnes condamnées le furent pour n'avoir pas voulu avouer, d'elles-mêmes, leur appartenance aux forces du Malin. De plus, aucune sorcière ne fut brûlée vive dans le Massachusetts : les inculpés y furent pendus.

L'HIVER 1691-1692 : VEILLÉES MORBIDES

Samuel Parris, le révérend de Salem Village, vivait avec son épouse, sa fille de neuf ans, Betty, sa nièce de onze ans, Abigail Williams, et deux esclaves noirs, John et Tituba. Cette dernière, une vieille négresse superstitieuse, racontait des histoires et expliquait des rites de sorcellerie à une dizaine de jeunes filles du quartier, âgées de neuf à dix-huit ans. Ces petites réunions se faisaient bien sûr en cachette, sous forme de veillées, durant l'hiver 1691-1692. De mois en mois, les gamines se prirent au jeu et s'amusèrent à reproduire elles-mêmes les rituels.

Soudain, en janvier 1692, Betty fut victime d'étranges symptômes morbides : elle tomba dans une mélancolie profonde, puis fut victime de crises de larmes, de convulsions et de crises hystériques. Dans les semaines qui suivirent, les autres jeunes filles présentèrent elles aussi des maux identiques, se livrant parfois à des actes obscènes ou incompréhensibles. Finalement, Tituba proposa un remède magique, ce qui fut accepté de tous.

C'est alors que le médecin local émit la thèse d'une possession démoniaque. Les jeunes filles furent toutes interrogées et prétendirent être tourmentées par Tituba. Elles affirmaient que des spectres les obligeaient à signer un pacte avec le démon. Effrayée, Elisabeth Parris, la femme du clergyman, accusa la vieille Tituba de sorcellerie et la fit arrêter. Celle-ci prononça de faux aveux et demanda pardon pour ses péchés, ce qui lui valut de rester en vie. Malheureusement, les possessions continuèrent...

Samuel Parris : vêtu de la tunique noire des Puritains, cet homme d'une quarantaine d'années était le pasteur de Salem Village, c'est-à-dire l'homme le plus influent de la communauté. Les premières manifestations surnaturelles sont apparues au sein de sa propre famille, ce qui a sans doute contribué à l'affolement général, et a dû retarder l'appel de clergymen extérieurs à la paroisse de Salem.

Tituba : cette vieille femme noire, grosse, aux cheveux blancs, au regard inquiétant et au visage ridé, était la nourrice des enfants de Parris. Elle n'était pas bien méchante mais, particulièrement superstitieuse, pratiquait en secret toutes sortes de rites païens.

SPECTRES, POSSESSIONS ET RÈGLEMENT DE COMPTES...

Vers le mois de mai, les crises allèrent en s'accentuant, inquiétant parents, médecins et religieux. Les dix gamines furent interrogées sur la place publique.

Les " Filles de Salem " entraient alors en transe, de manière réelle ou en simulant. Toutes se prétendaient ensorcelées par des gens du village qui apparaissaient en spectres dans leur sommeil, pour les " forcer à écrire leurs noms sur le livre de Satan ". Les infortunés paysans ainsi désignés étaient immédiatement jetés en prison, sur la foi du seul témoignage des fillettes. Ces dernières se moquaient visiblement de tout le monde. Elles tirèrent au maximum parti de l'intérêt qu'on leur portait subitement : les personnes accusées étaient systématiquement des gens qu'elles n'aimaient pas (hommes ou femmes), et jamais des amis ou des inconnus.

INSPI MED-FAN

L'affaire de Salem peut aisément être adaptée à tout univers med-fan, d'ADD à Warhammer, en passant par Earthdawn et Nightprowler. Bien sûr, il s'agit de ne reprendre que la trame des événements. Voici quelques pistes et détails importants pour vous aider :

- La communauté puritaine était un noyau dur de l'Église anglicane, ce qui explique son fanatisme et sa réaction si vive. Si vous la remplacez par un culte de la Loi quelconque, veillez à ce qu'il s'agisse aussi d'un ordre strict.
- La particularité de l'affaire de Salem réside en ceci qu'elle était menée par des jeunes filles qui accusaient des gens de les visiter sous forme de spectres. C'est un fait bien sûr invérifiable. Mais pourquoi donc ces dix gamines mentiraient ?
- Enfin, reste à savoir le rôle que joueront vos personnages-joueurs. Une option sympathique consiste à en faire les amis d'un membre du village, accusé à tort et sur le point d'être condamné. Parviendront-ils à raisonner les juges ? À démasquer le jeu des fillettes ? Ou bien devront-ils se dresser contre les fanatiques locaux ?



INSPI INS/MV

Et si, téléportée par Kronos ou le Cyclotron, votre équipe se retrouvait à Salem en 1692, avec comme mission d'éclaircir les faits et de découvrir pourquoi Giles Corey fut châtié plus sévèrement que les autres ? Elle découvrirait certainement que Betty était un Démon de Malphas, que Samuel Parris aussi, que Tituba était une prêtresse vaudou et Cotton Mather un Soldat de Dieu en vadrouille. Peut-être comprendrait-elle aussi que Giles Corey avait découvert la nature démoniaque de Betty et de Parris, ce qui lui a coûté sa peine spéciale...

INSPI CTHULHU

Et si de nouveaux cas de possessions se déclaraient aujourd'hui (ou en 1920) dans la ville de Salem ? Des investigateurs pourraient bien se rendre sur place et, après une enquête difficile, se rendre compte grâce au cadastre d'époque que la nouvelle Salem ne se trouve plus à l'emplacement du village originel, ce dernier étant désormais Danvers, plus au nord. Les manifestations surnaturelles ne seraient donc pas réellement liées au lieu. Elles pourraient être la conséquence des agissements d'un culte secret, ou de tests de drogues hypnotiques du MJ-3 pour le projet GARNET, si vous jouez avec Delta Green.



Les arrestations se multipliaient lorsque Anne Putman, une femme riche du village, certainement hystérique, fut elle aussi prise de ces transes étranges. À celle-ci, vinrent s'ajouter quelques autres villageois et les " accusations " de sorcellerie tournèrent rapidement au règlement de comptes. Chacun essaya de tirer profit de la situation en compromettant un rival. Une ambiance de paranoïa envahit alors le village ; on pouvait à tout moment être accusé par n'importe qui d'avoir œuvré sous forme de spectre. Cette folie collective entraîna l'arrestation de plus de deux cents personnes en quelques semaines.

Les Filles de Salem : cette dizaine de gamines étaient toutes des filles de citoyens de Salem. Solidaires les unes des autres, ces jeunes demoiselles furent bientôt prisonnières de leurs mensonges et ne purent que surenchérir, jusqu'à ce que la situation leur échappe totalement. Avaient-elles seulement pesé les conséquences de ce qu'elles avaient déclenché ?

Les procès

Dès les premiers incidents, le gouverneur du Massachusetts, Sir William Phips (ou Philipps selon les sources), fit installer à Salem un tribunal spécial pour tirer l'affaire au clair. Cette cour, présidée par le juge William Stoughton, était composée de magistrats civils. Cependant, le crédit des ministres puritains ne fut que renforcé par ces histoires de sorcières : leurs sermons participaient grandement à alimenter la terreur générale et dictaient le plus souvent la conduite des juges. Un de ces prédicateurs, le révérend Cotton Mather, aussi célèbre que fanatique, vint de Boston dès les premiers troubles et, du fait de sa grande influence, joua un rôle prédominant au cours des enquêtes.

Les jugements furent expéditifs. Le premier fut rendu après que Deliverance Hobbs, une des jeunes filles ensorcelées, expliqua qu'elle avait été battue par le spectre de Bridget Bishop, une femme de petite vertu très peu appréciée à Salem Village. Après une brève journée d'interrogatoire, cette dernière fut pendue. Les jugements se succédèrent alors, notamment les 19 juillet et 19 août où furent pendus chaque fois cinq individus. Tous ces gens, et ceux qui suivirent, ne furent exécutés que parce qu'ils refusaient d'avouer s'être livrés à des pratiques de sorcellerie. Une cinquantaine d'autres accusés confessèrent leur pêché, avouant être des sorciers : ils furent relaxés !

Giles Corey, un des fermiers de Salem, eut un sort particulièrement malheureux. Accusé à son tour, il refusa de répondre aux questions qu'on lui posait et fut écrasé sous des pierres, en vertu d'une vieille loi anglaise qui précisait ce châtiment, sous le terme de " peine forte et dure ", en français dans le texte.

En septembre 1692, en plus de Giles Corey, dix-neuf habitants de Salem (quatorze femmes et cinq hommes) avaient été condamnés à mort et pendus. Deux autres étaient décédés en prison, où étaient encore retenus cent cinquante prisonniers en attente de jugement. Tout cela à cause d'une dizaine de gamines inconscientes dont les mensonges entraînèrent tout un village dans une hystérie collective incontrôlable.

Cotton Mather : révérend de Boston, fils de l'ex-gouverneur du Massachusetts, Cotton Mather était un homme d'une trentaine d'années, au visage large et sévère, au regard suspicieux. Prédicateur remarquable, il jouissait d'une réputation de droiture inébranlable et charmait les foules avec facilité. C'était un fanatique de premier ordre.

Amnistie générale

Finalement, au cours de l'hiver, la rébellion des habitants face à une situation aussi pathétique, et l'arrivée de nouveaux magistrats de Boston, ralentirent considérablement les jugements. À partir de janvier 1693, des accusations furent peu à peu émises à l'encontre de proches du révérend Cotton Mather et de la femme du gouverneur elle-même. Cela ne ravit évidemment pas le gouverneur Phips. En avril, il congédia alors les magistrats de Salem, mettant fin à ces procès illégitimes. Un mois plus tard, il prononça une amnistie générale pour tous les accusés de Salem, jugés ou non, libérant ainsi les cent cinquante prisonniers restants.

Et ensuite

L'affaire de Salem mit un terme aux procès de sorcières en Nouvelle Angleterre. Aujourd'hui encore, les historiens s'interrogent sur l'absence ou la présence réelle de sorcières à Salem, c'est-à-dire de personnes en exploitant le rôle social (la sorcière du village quoi!).

La ville de Salem compte maintenant près de 70 000 habitants, mais ne se trouve plus sur les lieux mêmes où se déroulèrent les événements de 1692. L'emplacement exact où éclata la chasse aux sorcières, à savoir Salem Village, se situe à quelques miles au nord-ouest de la ville. Ce village a changé de nom et s'appelle désormais Danvers.

7.7

Abonnez-vous à backstab et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **backstab** + votre cadeau au prix de **175 Francs** France et DOM TOM uniquement soit un numéro **gratuit** !

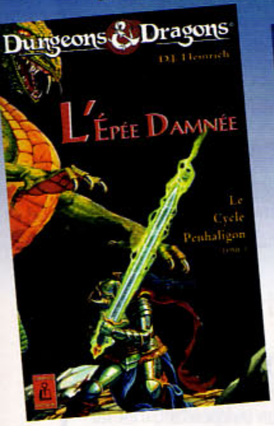
ABONNEMENT ÉTRANGER : 200 F/One year subscription 40 $ US.

CADEAUX AU CHOIX

• Inspirés de D&D, **L'Epée Damnée** *(Cycle de Penhaligon Tome 1)* ou **Le Songe de la Sorcière** *(Cycle de Penhaligon Tome 2)*

• En grand format, **Necroscope** de Brian Lumley

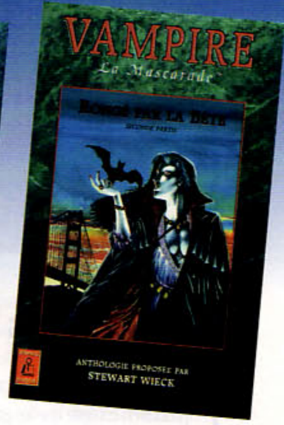
• Inspirés de Vampire, **Rongé par la Bête**, Première *ou* seconde partie.











A B C D E















N°1 : DISPO — N°2 : ÉPUISÉ — N°3 : DISPO — N°5 : DISPO — N°6 : DISPO — N°7 : DISPO — N°8 : DISPO

FORMIDABLE !

Avec ce bulletin je peux m'abonner et commander les anciens numéros de **backstab**. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **Backstab** 7, rue de Paradis 75010 PARIS FRANCE

ABONNEMENT

☐ **OUI, je m'abonne** .... **175 F (ou 200 F pour l'étranger)**

et je choisis mon cadeau : Choix 1 : A B C D E

s'il est épuisé, voici mon Choix 2 : A B C D E

ANCIENS NUMEROS

☐ Je commande le **numéro 1** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 3** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 5** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 6** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 7** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 8** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code postal : ______ Ville : ______ Pays : ....

Age : .... Profession* : .... Téléphone* : ....

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Quels sont vos jeux préférés* : ....

....

BS09

*facultatif

Roule le dé et pousse le socle...

utilisation des personnages indépendants

Les personnages sont les unités combattantes les plus difficiles à utiliser mais aussi les plus dures à contrer lorsque vous combattez contre un adversaire expérimenté.

quelques principes

Lorsque je parle de personnages indépendants, je ne prends en compte que les grands socles rapides (au moins vingt points de mouvement), les héros et les unités qui se déplacent de façon non solidaire (les harpies orcs, par exemple, ou encore les observateurs d'artillerie nains). Les unités de moins de quatre socles peuvent, en fin de partie, être des indépendants crédibles faute d'être des unités utiles. Je ne considère pas les sorciers et les généraux comme des indépendants (dans l'optique de cet article) car ils ont bien d'autre chose à faire que de provoquer des unités entières ou jouer les " chasseurs de tête " sur le champ de bataille.

L'utilisation des indépendants

Les indépendants ont la faculté de se déplacer vite et facilement, même s'ils disposent d'un nombre de points de mouvement comparables et ce pour deux raisons : ils ne dépensent pas de manœuvres pour changer de direction et ils peuvent passer par des " trous " réduits dans les lignes adverses (un vide de trois cases permet à un héros de traverser les lignes ennemies alors qu'il en faut une bonne dizaine pour une unité normale). Ils peuvent donc se retrouver où ils veulent en relativement peu de temps. Cela leur permet de faire pencher la balance du côté de leur camp lorsque le besoin s'en fait sentir.
Mais pour bien les utiliser, il faut bien calculer son coup.

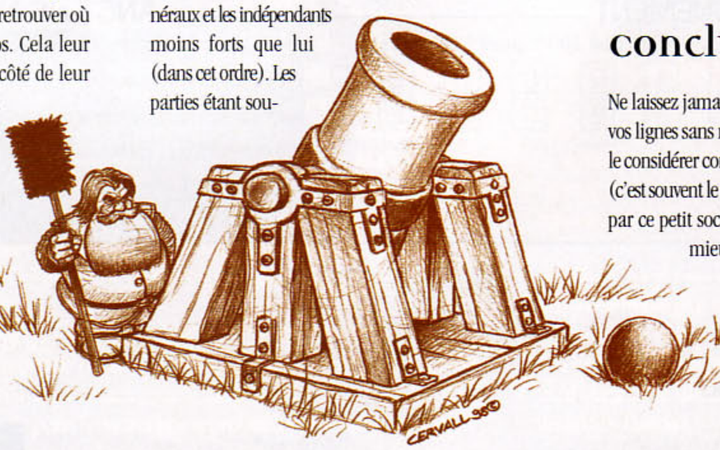
Généralement, un indépendant ne pourra pas, seul, détruire une unité adverse. Il peut se sacrifier pour la ralentir mais ceci n'a que peu d'intérêt (sauf lors de certains scénarios " à thème "). Avec un peu plus de précision, on peut faire bien mieux. Prenons par exemple le cas de deux unités face à face, à distance de charge. Deux cas se présentent :



- le héros frappe avant la charge : il s'arrange pour attaquer dans le dos, après que l'adversaire a déplacé son unité (ce sera obligatoirement le cas, à moins que cette dernière ait un ordre T). Il fait une attaque sans que l'unité puisse répliquer. À la fin du round, les adversaires se retournent et tentent un encerclement. Dès le prochain tour, votre unité toute fraîche leur rentrera dans le lard, avec le bonus d'initiative de la charge. Le tour est joué. Reste à espérer que l'indépendant tiendra assez longtemps pour que son unité vienne en " traversant " l'unité ennemie.

- le héros frappe après la charge : il lance quelques attaques dans le dos, sans que l'unité puisse répliquer et peut même infliger un malus important au moral de l'unité adverse s'il possède un facteur de peur supérieur à un. L'adversaire devrait être assez décontenancé pour attaquer le héros et ainsi être pris entre deux feux.

Mais la principale utilisation d'un indépendant est d'être un parfait " chasseur de tête ". Il devra passer derrière les lignes ennemies et tenter d'attaquer les sorciers, les généraux et les indépendants moins forts que lui (dans cet ordre). Les parties étant souvent courtes, pourchasser avec un héros qui vaut 100 points un sorcier qui en vaut 400 est toujours une bonne affaire, même si le sorcier ne meurt pas : en fuyant, il s'éloigne de l'endroit où il aurait été le plus utile pour lancer ses sorts et c'est finalement tout ce qui compte. Même réflexion pour un général (s'il n'a plus aucune unité dans son rayon de commandement, il ne sert plus à rien).



contrer les indépendants

Le seul moyen pour contrer un indépendant, c'est lui envoyer dans la tête un autre indépendant. De préférence bien plus faible ou au contraire plus puissant. Je m'explique :

- si votre indépendant est plus faible et si le combat s'engage, son indépendant plus cher sera bloqué et il perdra donc pas mal de points. Mieux encore, avec un coup de bol, vous pourrez assez l'amocher pour qu'il ne serve plus jusqu'à la fin de la partie.

- si votre indépendant est beaucoup plus fort (mais alors BEAUCOUP), il se débarrassera de l'indépendant trublion avec facilité et il pourra encore servir à autre chose pour le reste de la partie.

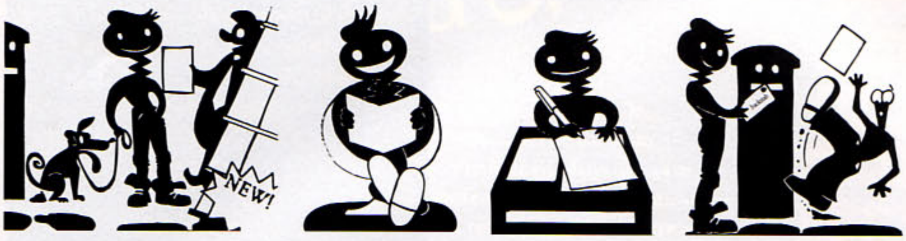
Dans les autres cas, il faudra utiliser des subterfuges bien plus subtils... ou plus bourrins. Les unités équipées d'armes à distance (surtout celles qui tirent à 360°) peuvent faire l'affaire mais ce sont surtout les sorts de combat et l'artillerie qui feront le plus de ravages parmi les indépendants adverses (surtout ceux de grande taille qui peuvent plus facilement être pris pour cible).

conclusion

Ne laissez jamais un indépendant se promener derrière vos lignes sans réagir. Au minimum, vos unités doivent le considérer comme un adversaire potentiel dangereux (c'est souvent le cas d'ailleurs) et ne pas se laisser distraire par ce petit socle qui n'accueille qu'une figurine. Au mieux, vos unités et indépendants " chasseurs de tête " devront le faire fuir, le tuer ou le neutraliser (en l'engageant au contact) le plus rapidement possible.

Croc

on a reçu ça...



backstab
Courrier des lecteurs
1, route de Versailles
91190 Villiers le Bâcle

E-mail :
asmodee@club-internet.fr

• Très cher petit backstab,

Une ch'tite lettre d'un non-abonné qui a raté les premiers épisodes mais qui se soigne. Mais avant les quelques questions qui nous turlupinent tous, les compliments du jour. Vous êtes trop cools... bla bla bla... hyper... bla bla bla... et méga géniaux, sans oublier que... bla bla bla... alors qu'avant bla bla bla... Les coutumes étant respectées, passons à l'essentiel.

1 - Oukilé passé le baityzier du ça me dit soir ? aah, ben vi, l'est pu là. Y n'est parti avec le Ben ? Arg, j'en étais sur depuis le début, il sentait le voleur de baityzier dedans les dessous de bras. Enfin bref, ci-joint quelques phrases mythiques à haut delirium (combinaisons anti-radiations conseillées).
2 - Autre disparition tragique : le beau papier des scénars. C'est vrai quoi, depuis quelques numéros déjà on se tape du papier glace pour les scénarios alors qu'avant on avait du tout beau papier canson qu'il était doux au toucher. En plus, il protège mes mains contre les agressions du temps. Tout ça pour dire que mes copains et moi, ben à défaut d'en revoir la moindre page, on voudrait savoir pourquoi il est plus là.
3 - Tous avec Games Workshop ! Sus aux copieurs ! Qu'ils soient boutés hors du royaume ! Non, je rigole... mais bon, faudrait peut-être que d'autres maisons fassent comme eux. C'est vrai quoi, c'est dégeulasse. Vous vous rendez compte à quel point H.P. Lovecraft a pompé sur l'Appel de Cthulhu ? faut que Chaosium réagisse, bon sang, un procès et vite ! !
4 - Plus sérieusement, je n'ai vu trace nulle part de la version française de Conspiracy X, et j'en connais qui l'attendait avec impatience. (...)
5 - Dernière petite remarque à tous les rôlistes qui gueulent après les journaux, la télé, Mireille Dumas, ma voisine, mon poisson rouge... parce qu'ils disent n'importe quoi sur notre passion. Plutôt que de gueuler dans le vide, j'espère que tous le monde va se ruer sur les États Généraux du jeu de rôles cités dans le numéros 8. En voilà, une idée qu'elle est pas bête.
Voilà, ça n'est tout. Au fait, je ne vous ai pas présenté ma goule domestique ?
- Gùrl, voici le gentil monsieur qui lit et répond à toutes les lettres.
- beuuuuuuuurg !... Maaanger...
- Non, Gùrl, nooon ! Pas touche au monsieur.
- Beuuuurg, Maaaaaaaanger !
- Noooon, Gùrl, nooooooon, lâche ce bras tout de suite. Arrête, tu fous du sang partout. T'es vraiment pas sortable, toi, c'est fini, je t'emmènerai plus...
- Beuuuuh !

J.A.M.

NDLR : afin de restituer à ce courrier son parfum d'authenticité et de ne pas fatiguer inutilement le secrétaire de rédaction (NDSR : Merci Croc, tu es un prince !), toutes les fautes d'orthographe ont été recopiées avec une application quasi jubilatoire.

Pouf-pouf,
Joue avec BACKSTAB : lance deux dés 5 de couleurs différentes puis reporte-toi au résultat du premier pour les questions et à celui du second pour les réponses. Amuse-toi aussi longtemps que tu le désires, mais arrête quand le poignet te fait mal.
1 – Question du lecteur : "oukilé le baitizier" ?
Réponse de la rédaction : en page (CROC, fais pas le con mets ici le numéro de la page de là oukilé le baitizier) du présent numéro.
2 – QdL : "oukilé le bô papié des scénar" ?
RdlR : On le sait, mais on peut pas vous le dire, c'est un secret.
3 – QdL : Tous avec Games Workshop !
RdlR : Ça c'est pas une question, donc je suis pas obligé de répondre.
4 – QdL : "oukilé Conspiracy X" ?
RdlR : Ça aussi on le sait, mais on peut pas vous le dire non plus, c'est un super secret.
5 – QdL : Les États Généraux bla bla bla bla numéro 8.
RdlR : Ça non plus c'est pas une question, donc je suis toujours pas obligé de répondre.



• Salut la rédaction !

Bonjour à tous et bravo pour votre remarquable travail. J'aurais plusieurs questions à vous poser.

1) À quand une extension pour Méga III, de l'équipement ou des scénarios ?
2) Que faire comme étude après le bac pour faire rédacteur à BACKSTAB (par exemple) ou créateur de jeux de rôles ?

Merci d'avance (Polaris Man) (Michaël)

Salut à toi Polaris Man !
Quel bonheur pour moi de répondre à Polaris Man en personne. Je vais essayer de pas trop faire le con.

1) Pour Méga III, j'aurais tendance à dire jamais... Mais peut-on vraiment savoir ? Tout va si vite aujourd'hui... Le mieux, en fait, ce serait de demander à Didier-de-chez-Casus-en-face.
2) Pour être rédacteur à BACKSTAB (par exemple), il faut être titulaire d'un CAP de tourneur, justifier de trois ans d'expérience réussie dans un magazine de moto dont quatre à l'étranger, avoir passé son BAFA et manger proprement (par exemple). Le fait de posséder une riche fortune familiale aide également, surtout en fin de mois. Pour être créateur de jeux par contre, mais toujours par exemple, il faut juste un CAP, pas forcément de tourneur. J'en connais même qui ne mangent pas proprement. La fortune familiale est également bienvenue.
De rien.

• Salut !

Lecteur fidèle de BACKSTAB, magazine dont j'apprécie tout particulièrement la partie critique, je fus très étonné de voir la note que vous donniez à Orcs & Trolls, le jeu de cartes. J'ai eu l'occasion d'y jouer et je trouve ce jeu d'une absence d'intérêt flagrante. Du hasard, du hasard, encore du hasard. Vous perdez votre crédibilité en donnant une telle note à ce jeu qui ne mérite pas plus de 2 ou 3.

Camille Lieutaud de Chamonix.

Ouaip...
Normalement je suis censé défendre les choix de la rédaction, être solidaire, assumer, dire que non, c'est pas vrai, on s'est pas trompé, c'est un super jeu... Mais là non, je peux pas. Alors sans aller jusqu'aux 2 ou 3 que tu préconises, je pense qu'effectivement le 8 était un peu exagéré. Errare backstabum est...



Les Vertiges du Ka

• Yo !

C'est super ce que vous faites non sérieux j'adore. Je dis ça parce que sinon vous ne répondrez pas à ma lettre, bande de pourris. Je vous écris parce que j'ai une remarque à faire. Vous avez critiqué et mis un poignard d'or aux Vertiges du Ka (Soirée Enquête) dans le numéro 7 et ce jeu n'est toujours pas sorti. Ma question est donc : c'est quoi ce bordel ?

François Piolet de Bourg-en-Bresse

Yo aussi !
La Soirée Enquête "Les Vertiges du Ka" n'est pas sortie parce que l'éditeur, SPSR, vient d'être racheté par la société Asmodée pour une somme frisant l'escroquerie, et il avait donc autre chose à faire que d'éditer une soirée, fût-elle d'enquête. Maintenant que l'affaire est faite, Asmodée reprend la gamme et annonce sa sortie imminente dans des délais raisonnables si tout va bien. Il est même question de plusieurs autres Soirées Enquêtes pour 98, présentées sous un nouveau format incluant un CD audio.

CONCOURS LA MAISON D'ELENDIL, LA LICORNE BLEU ET AG CONSEIL.

LA LICORNE BLEUE

A.G Conseil

Gagnez de nombreux cadeaux en répondant à ces 6 questions :

1 - Quel grand personnage s'illustre lors du siège de la Rochelle au 17° siecle ?
2 - Depuis quand la maison d' Elendil est-elle relais Descartes ?
3 - Certaines scènes d'un film d'aventure avec Harrison Ford ont été tourné dans l'ancienne base sous-marine allemande de la Rochelle construite lors de la seconde guerre mondiale, quel est ce film ?
4 - Une monnaie fictive a été créée pour les défis Magic d'AG Conseil, quel est le nom de cette monnaie ?
5 - Quelles sont les 2 marques françaisef de figurines 25 mm ?
6 - Que représentent les dessins figurants sur la monnaie fictives d'AG Conseil ?

Classez par ordre de préférence les cadeaux que vous préféreriez gagner *

*Numérotez de 1 à 6 vos choix par ordre de préférence dans les cases blanches situées sous chaque cadeau

La compile par A.G conseil
Service compris
Pirates des Caraïbes
Il était une fois
Elixir & Alambic

La boîte par la Maison d'Elendil
Un display Magic de l'extension Exodus

La totale par la Licorne Bleue
Le jeu rêve de Dragons + 7 scénarios + 2 compléments

La collection par AG Conseil
Les citrouilles + les bébés dragons + les grenouilles Fenryll

La sélection par la Maison d'Elendil
Le jeu Demonworld + 4 blisters de chaque armée : Empire, Orc, Elfe.

La complète par la Licorne Bleue
Le jeu Formule Dé + les circuits 5,6,7,8,9,10 + les voitures en métal

Nom : .... Prénom : .... Age ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....

Bulletin à découper ou à recopier sur papier libre, et à renvoyer au magazine Backstab, 7 rue de Paradis 75010 Paris. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Six bonnes réponses seront tirées au sort, les six gagnants recevront leurs cadeaux sous soixante jours à parution de ce magazine.

Les jeux Du Bimestre

Les icônes

Les produits présentés dans **backstab** sont tous identifiés par un petit dessin mignon tout plein :

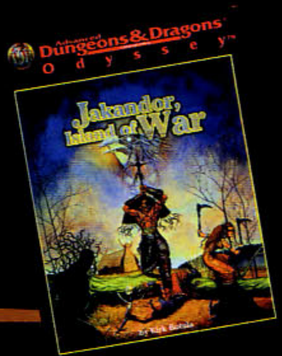
- **Jeux de rôles**
- **Jeux vidéos**
- **Scénarios et suppléments**
- **Wargames**
- **Jeux de cartes**
- **Jeux de dés**
- **Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines**

Le Poignard d'Or



Tous les deux mois, les rédacteurs de backstab s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent. Aucun jeu vidéo n'ayant retenu ce mois-ci notre attention nous ne descernerons qu'un seul poignard d'or pour l'extension d'AD&D :

JAKANDOR, Island of war



Les scores

Pour obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi longtemps que tu le désires.

Score 10/10	Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.
Score 9/10	Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.
Score 8/10	Très bon produit. Oui... oh oui...
Score 7/10	Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
Score 6/10	Assez bon produit. Wizz !
Score 5/10	Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
Score 4/10	Produit très moyen. Blurp...
Score 3/10	Mauvais produit. De dos et dans le noir.
Score 2/10	Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
Score 1/10	Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Passion

JEUX DE RÔLES - Liste des boutiques

ANNECY
• VIRUS
13, rue Filaterie
74000 - ANNECY
Tél: 04 50 51 71 00

BORDEAUX
• L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du Loup
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 51 73 78

CAEN
• LE PION MAGIQUE
151, rue Saint-Pierre
14000 - CAEN
Tél: 02 31 85 17 77

CLERMONT FERRAND
• LE QUARTIER BLATIN
3, rue Blatin
63000 - CLERMONT-FERRAND
Tél: 04 73 93 44 55

GRENOBLE
• LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE
• TEMPS X
4, grande Rue
91260 - JUVISY'/ORGE
Tél: 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE
• LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél: 05 46 41 49 29

LE MANS
• LA BOÎTE A JEUX
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél: 02 43 43 80 54

LILLE
• ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél: 03 20 55 67 01

LYON
• CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél: 04 72 77 62 60
• LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél: 04 72 73 13 26

MARSEILLE
• LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél: 04 91 48 25 43
• ROLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

METZ
• LA CAVERNE DU GOBLIN
18, bis Bd Maginot
57000 Metz
Tél: 03 87 18 42 07

MONTPELLIER
• EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél: 04 67 60 81 33

NANCY
• LA MAISON D'ÉLENDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 32 25 06

NANTES
• LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél: 02 51 84 05 05

• SORTILÈGES
7, rue des trois croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

ORLÉANS
• EURÉKA/Rayon Jeux de Simulation
Galerie Châtelet
45000 - ORLÉANS
Tél: 02 38 53 23 62 - Poste 42

PARIS
• L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83
• STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - PARIS
Tél: 01 44 07 39 64

PAU
• AU PETIT TROLL
11, rue Dubuoué
64000 - PAU
Tél: 05 59 27 05 51

PERIGUEUX
• L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél: 05 53 06 39 74

PERPIGNAN
• CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél: 04 68 34 89 39

POITIERS
• LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél: 05 49 41 52 10

REIMS
• DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51100 - REIMS
Tél: 03 26 47 79 91
• EXCALIBUR
9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél: 03 26 77 91 10

RENNES
• LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél: 02 99 30 35 35

SAINT ETIENNE
• EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél: 04 77 21 32 26

SAINT GERMAIN EN LAYE
• 1D100
31, rue André Bonnenfant
78100 - SAINT GERMAIN EN LAYE
Tél: 01 39 73 03 84

STRASBOURG
• PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél: 03 88 32 65 35

TOULON
• CHOCHO'S
8, rue des Bonnetières
83000 - TOULON
Tél: 04 94 92 73 78

TOULOUSE
• ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél: 05 61 12 41 48

TOURS
• LA RÈGLE DU JEU
29, rue Marceau
37000 - TOURS
Tél: 02 47 64 89 81
• LEGEND
12, rue Jules Charpentier
37000 - TOURS
Tél: 02 47 54 55

TROYES
• JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél: 03 25 73 51 86

VERSAILLES
•CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél: 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES
• DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél: 32 2 734 22 55

CINEY
• LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
Tél: 083/21 64 80

LIÈGE
• CHAOS
6, rue Gérardrie
4000 - LIÈGE
Tél: 042 21 29 20

SUISSE

BIEL/BIENNE
• DELIRIUM LUDENS Sarl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél: 032/323 67 60

GENÈVE
• AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENÈVE
Tél: 41 22 734 2576

Arsenal

Énième adjonction pour Battletech (le jeu de cartes)
PRIX 22 F
Dispo



Comme dans Magic, Battletech a eu sa version de base limited (bords noirs), puis sa version unlimited. Comme pour *Magic*, *Battletech* a eu droit à son organisation DCI (les tournois, les juges, les classements). Comme avec *Magic*, *Battletech* a " bénéficié " d'une liste de cartes interdites (ça fait classe !). Et enfin, comme *Magic*, *Battletech* se porte officiellement bien, la preuve : un nombre " faramineux " d'extensions sortant à un rythme effréné. Il y a eu *Counterstrike*, il y a eu *Mercenaries*, il y a eu *Mechwarriors*, il y a maintenant *Arsenal*. Pour ceux qui connaissent le sujet, ici, peu de Mechs, mais à la place, plein de petites choses qui rampent, qui roulent, qui courent et qui volent : des chars, des hélicos, de l'infanterie, des lance-missiles, etc. C'est rigolo, ça change de ces grosses stupidités à pattes à la sauce mongolito-japonaise, et ça offre un look genre géopolitico-futuriste que les joueurs de wargames apprécieront peut-être (ha ! la rédaction me signale que je suis actuellement à l'antenne sur un magazine de jeux de rôles ! ha ! fichtre ! Me serais-je trompé de studio ?). Bref ! WotC (prononcer WOUT-SI ! Ça fait frime) améliore encore sa gamme de robots avec un effort grandissant quant à la qualité artistique (la version de base était vraiment cheû-mô...), et bien sûr commerciale. Une bonne extension, pour ceux à qui le jeu plaît. De toute façon, les autres n'auront pas lu jusque-là...

Score 7/10

Colonel Failure, 23rd NetRiders

Le compagnon de l'oriental

Supplément en français pour Rolemaster
Édité par ICE et Hexagonal
117 F
Dispo

Ce nouveau supplément pour *Rolemaster* vous permettra d'endosser les traditionnelles panoplies d'aventuriers asiatiques : ninja, samurai... J'entends déjà les mauvaises langues pérorer dans leur coin : "... y sont nuls chez ICE, c'est encore un truc bourré de classe de persos à deux balles et de tables de sorts qu'on a d'jà vu mille fois ; en plus y sont même pas originaux, y profitent de la mode jaune is beautiful, y font rien qu'à copier *Kindred of the East* et *L5R*..." Eh bien détrompez-vous tristes sirs, ce Compagnon est probablement l'un des plus intéressants que l'on puisse acheter



SUITE PAGE 28

College of Wizardry

Supplément AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
130 F
Dispo

Vieux motard que jamais !

Avez-vous déjà vu une campagne *AD&D* sans magiciens ? Moi, jamais. Le petit problème, c'est que les créatifs de TSR n'ont jamais vraiment jugé nécessaire de nous pondre une école de magie prête-à-jouer. Il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, comme le prouve ici la sortie de *College of Wizardry*. À se demander si Big Boss Adkinson n'aurait pas mis son nez dans l'affaire !



Vous en avez rêvé...

Fondée par un puissant archimage, l'Arcane *Order of Enchantment & Exposition* est une école typique. Aménagée dans les ruines de Mathghamhna (à vos souhaits !), cette académie rassemble une trentaine d'apprentis et autant de mages confirmés. Avec un jardin artificiel, un temple, des salles de jeu et des dizaines de laboratoires, les pensionnaires disposent ici d'un cadre idéal pour perfectionner leur art. La bibliothèque a de quoi faire pâlir pas mal de monde. En plus d'une collection complète des sortilèges du *Manuel des Joueurs*, elle recèle en effet de véritables petites merveilles inventées par les magiciens de la maison. Si l'envie vous dit de la piller, je préfère vous prévenir, les défenses des trois tours sont particulièrement recherchées. Autrement dit, à moins que vous soyez un personnage triclassé de niveau 15/15/15, passez votre chemin !





Oui chef !

Les tours de Mathghamhna sont en perpétuelle agitation. La garde ne cesse de surveiller les moindres recoins de l'école. Quant aux apprentis, ils ne se contentent pas de suivre les cours des initiés, ils assurent aussi l'entretien des tours (putain de TIG !). La discipline est un critère très important de l'établissement. L'école buissonnière n'existe passe ici et ceux qui osent enfreindre les règles en sont pour leurs frais (corvée de chiottes !). Cela n'empêche pas quelques fortes têtes de tenter leur chance malgré tout. À en croire la rumeur, la vigilance des surveillants est loin d'être infaillible.



Motus !

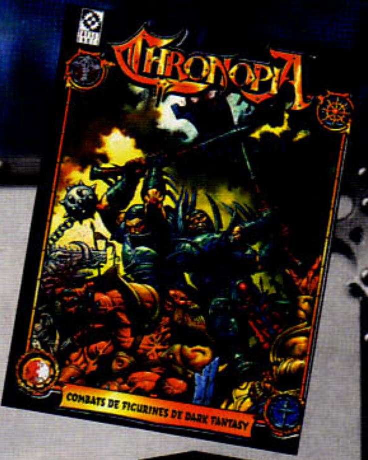
Passée cette ambiance qui n'est pas sans nous rappeler l'armée, intéressons-nous aux secrets de la maison. Sans trop en dire, ces anciennes ruines ont une histoire particulièrement riche. Certains prétendent même qu'elles seraient l'héritage d'un vieux peuple de magiciens. Alors, info ou intox, ce sera au meneur de choisir selon les besoins de sa campagne.

Au final, *College of Wizardry* remplit admirablement sa tâche. Messieurs les meneurs, finies les impros de derrière les fagots, vous disposez enfin d'une école de magie prête-à-jouer. En allant même plus loin, je pense que cet établissement peut facilement devenir le point de départ d'une campagne, chacun des joueurs incarnant un pensionnaire. Avis aux amateurs !

Kaneda

Score : 8/10

Chronopia



Jeu de combat avec figurines en français
Édité par jeux Descartes sous licence target games

259F

Dispo



Chronopia est la version " dark fantasy " de *Warzone* (jeu de combat dans l'univers de *Mutant Chronicles*). Elle propose de combattre *Warhammer battle* sur son terrain, comme l'avait fait *Warzone* en son temps sur celui de *Warhammer 40K*. *Warzone* s'est taillé une petite part de clientèle grâce à des règles en béton et malgré des figurines plutôt pas terribles... Voyons donc comment *Chronopia* s'en sort, plusieurs années après la première édition de *Warzone*.

Un background dark, mais alors dark tout noir dans la nuit sombre et obscure

Quand c'est dark, on flippe à donf et les méchants sont très méchants. Les Nains sont dans des boîtes de conserve et les Elfes portent armures de plaque et haches à deux mains (une dans chaque main). Tout est démesure et méchanceté et il est quelquefois bien difficile, au vu des illustrations, de faire la différence entre tous les peuples. *Chronopia* voulait faire plus méchant et plus dark que *Warhammer* et il y parvient. Maintenant, reste à comprendre où est l'intérêt de jouer des méchants qui tapent sur des "encore plus méchants". Cette escalade de la taille des armes et des pointes sur les armures est peut-être censée plaire aux adolescents. À moi, elle ne me plaît pas et les ados en question seront peut-être du même avis, surtout s'ils pensent qu'on les prend un peu trop pour des demeurés. Oui, le chaos de *Warhammer* est "plus grand que nature" et quelque part totalement illogique (cf. les armes des guerriers du chaos), mais il fait " tache " parmi les peuples qui luttent du côté du bien (Nains, Elfes, Humains). À vouloir faire mieux que *Warhammer*, Target Games a fini par en faire trop...

Le système ? Ça roule...

Pour ne pas changer une équipe qui gagne, le système de *Chronopia* est le même que celui de *Warzone*, c'est-à-dire certainement le meilleur existant en ce qui concerne le combat d'escarmouches. Simplement. Bien entendu, il a été adapté à un univers d'heroic fantasy où les corps à corps sont plus communs que les tirs. Mieux encore, voilà enfin un jeu d'escarmouches où les troupes ne sont pas obligées de rester bien sagement en carré, en attendant que cela se passe (chacun doit tout de même ne pas trop s'éloigner de ses petits camarades, cohésion des unités oblige).



Les principes de base, assimilés à vitesse grand V, prennent en compte à la fois les critiques et les fumbles. Cela promet de fabuleuses actions d'éclat, aussi bien que des ratages complets quand on s'y attend le moins. Cela permet de simuler des parties héroïques, dynamiques, dont l'issue n'est jamais acquise avant la fin de la partie...

Pour résumer succinctement une partie typique, sachez simplement que chaque combattant indépendant (héros, gros monstres, magiciens, etc.) ou unité est activé aléatoirement une fois par tour et qu'au moment de jouer chaque personnage dispose d'un certain nombre d'actions. On peut se déplacer et combattre mais on peut aussi tout aussi facilement viser une cible avant d'utiliser une arme à distance, se concentrer pour lancer un sort plus puissant, se cacher, tenter de repérer un adversaire, etc. Le tout est toujours géré selon les mêmes principes (un simple jet de D20 comparé à une compétence) et la gestion du jeu devient vite une habitude. Les petits bricoleurs pourront même extrapoler leurs propres règles si celles présentées ici ne sont pas assez complètes.

Kézako "escarmouche" ?

Depuis des années qu'ils poussent des figurines sur des nappes en feutrine verte, les Américains ont défini deux types de combats avec figurines. Le " skirmish " (escarmouche), qui met en scène de petits combats ne comportant pas trop de figurines (*Warzone*, *Chronopia*, *Confrontation*, *Warhammer 40K*), est l'un de ceux-là, le second étant le " mass battle ", autrement dit les batailles rangées, qui permettent de simuler des affrontements plus importants (*Demonworld* et *Epic 40K* en sont deux exemples frappants). *Warhammer battle* était censé permettre de jouer façon " bataille rangée ", mais le prix des figurines fait fondre la taille des armées à vue d'œil et classe désormais *Warhammer* parmi les " skirmish ".

Les règles par l'exemple : un Nain bien gentil

Marcel est un Nain. Pire encore, c'est un " hachecorne ". Il porte donc des haches et des cornes (les haches dans les mains et les cornes sur la tête). Ses caractéristiques sont les suivantes :

MARCEL LE NAIN

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	DEF	TAI
15	10	-	12	3	1	1	3	20	-2	1

COM : compétence de combat. Il faut réaliser, sur un D20, un résultat inférieur ou égal à cette valeur. Grosso modo, Marcel touche 75% du temps.

TIR : s'il crachait des noyaux de cerise, il toucherait sa cible 50% du temps puisqu'il doit obtenir, sur un D20, un résultat inférieur ou égal à cette valeur.

POU : Marcel n'est pas magicien et ne possède donc aucun pouvoir (cette caractéristique s'utilise pour lancer des sorts, de la même façon que le COM et le TIR).

AUT : s'il doit donner des ordres ou résister à des trucs qui foutent la pétoche, on utilisera cette caractéristique.

ACT : à chaque tour, Marcel disposera de trois actions qu'il peut utiliser comme il le désire : trois attaques si on l'énerve, trois déplacements s'il participe au grand concours annuel de course en sac ou un compromis des deux si un éclair de lucidité lui traverse le cerveau.

BLE : s'il est touché une fois, Marcel est mort. Au revoir Marcel, on t'aimait bien.

FOR : c'est le bonus à rajouter aux dommages que causent ses armes (cf. ci-dessous).

DEP : à chaque action dépensée pour se déplacer, Marcel avancera (roulera ?) de trois zineches (un zineche est à peu près égal à 2,5 centimètres).

ARM : c'est le résultat à réaliser pour se protéger d'une attaque ennemie. Bonne nouvelle avec son score de 20, il ne peut pas rater son jet. Mauvaise nouvelle, on retranche de cette valeur la puissance de l'arme qui vient de le toucher. Pas cool.

DEF : Marcel est petit et rapide. Si on l'attaque, on se prend direct un malus de 2 points dans la face.

TAI : Marcel est petit. Tout petit.

LA HACHE DE MARCEL
Dommages : 7 (x2)

Le 7 est la valeur à retrancher de la compétence d'ARM du personnage touché (s'il rate, il perd un point de vie - BLE dans le jeu). Ce n'est pas terrible. Ce qui l'est déjà plus, c'est le petit (x2) qui suit : cela signifie que si l'attaque touche, l'adversaire devra réussir deux jets d'ARM pour ne pas perdre un point de vie à chaque échec. Encore plus grave, Marcel porte deux haches et s'en sort comme le premier bûcheron canadien venu. J'en regretterais presque d'avoir dit qu'il est petit.

La cerise sur le gâteau

Les armées et unités décrites dans le jeu sont toutes plus méchantes les unes que les autres et possèdent toujours des pouvoirs et armes spéciales qui ne déséquilibrent pas le jeu mais le rendent plus varié et plus palpitant. Pour aller encore dans ce sens, les bannières de chaque unité permettent d'augmenter sensiblement la puissance des combattants qui y sont associés et ce de façon différente pour chaque type d'unité. Et cela sans que la rapidité du jeu n'en pâtisse : c'est assez rare pour être précisé.

Les capacités magiques sont présentes et sont le plus souvent tournées vers la baston pure et dure (ou l'amélioration des capacités des autres combattants, ce qui revient rapidement au même). Encore une fois, pas la peine d'acheter livrets d'armées ou codex supplémentaires : tout est fourni dans le livret de base.



Les grands absents

On regrettera cependant l'absence de très gros monstres et de machines de guerre, absence prouvant une fois de plus la nature "escarmouche" de ce système de jeu. Mais qui s'en plaindrait vu la richesse des mécanismes et des tactiques à utiliser pour gagner ? Plus grave, le jeu fait pratiquement l'impasse sur les scénarios spéciaux et la conception de campagnes (plusieurs parties enchaînées les unes derrière les autres).

Alors ? Ça l'fait ou pas ?

Comme vous l'avez compris, si j'ai totalement craqué sur le système de jeu, le background par trop bourrin et les figurines pas très belles ne m'ont pas emballé. Malgré tout, les Nains ont fort belle allure et le background, finalement, on peut bien s'en passer. Reste un système éprouvé (puisque testé avec *Warzone* depuis plusieurs années) qui vous fera passer de très bons moments.

CROC

Parlons tunes, fric, flouze, pépettes...

Si le jeu de base est un peu cher (plus de 200 pages, dont 160 en couleur tout de même), les figurines sont très abordables et il sera donc facile de mettre sur pied une armée selon ses désirs et non pas selon le contenu de son porte-monnaie. La liberté presque totale pour ce qui est de la conception des armées laisse aussi à penser que les créateurs veulent laisser au joueur la faculté de jouer avec ce dont il dispose et non le forcer à dépenser toujours plus d'argent. Merci pour eux.

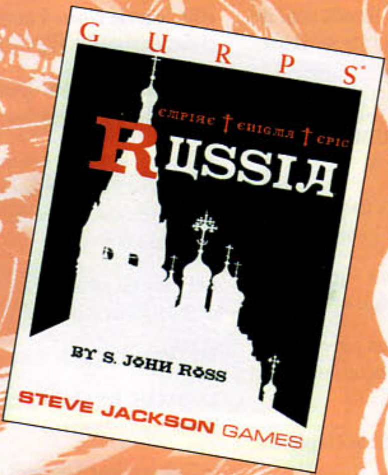
Score : 8/10

Gurps Russia

Supplément GURPS en anglais
Édité par Steve Jackson Games

135 F

DISPO ???



Quand on y réfléchit bien, nous ne connaissons pas grand-chose de la Russie. Les conquêtes de Pierre Le Grand et les persécutions d'Ivan le Terrible mis à part, nos cours d'histoire étaient plutôt pauvres en la matière. Qu'à cela ne tienne, Steve Jackson Games se penche sur le sujet, histoire de combler nos lacunes. De sa fondation au début du X[e] siècle jusqu'aux prémisses de l'ère impériale, *GURPS Russia* nous conte l'évolution de ce pays et de sa population.

L'homme est un loup pour l'homme

Colonisée jadis par des nomades originaires des Carpates, la Mère Russie s'est construite au rythme des conquêtes. Les premiers à empiéter sur ces terres inhospitalières furent les Vikings que l'on connaissait à cette époque sous le nom de Rus. Ces navigateurs, aussi



dangereux en affaires que sur un champ de bataille, assurèrent la prospérité des paysans jusqu'à l'arrivée des armées de Gengis Khan. Le règne des Mongols ne durera fort heureusement pas plus de trois siècles, date à laquelle Ivan Le Grand libère la patrie des envahisseurs. La Russie ne cessera ensuite de prospérer.

L'histoire du pays des Rus ne se limite pas à des conquêtes, la religion y joue un rôle prépondérant. Avant de devenir orthodoxes, les Russes baignent dans le paganisme. Persuadés de l'existence des esprits de la nature, ils organisent des fêtes en leur honneur. Ces célébrations donnent parfois lieu à de véritables orgies. Parmi les esprits révérés, l'entité la plus crainte est sans conteste Baba Yaga. Cette déesse qui a abandonné son statut divin pour descendre sur Terre ne lésine pas en effet pour défendre la Russie contre l'orthodoxie. Elle tue sans distinction enfants et parents.

Boire et déboires

La vie en Russie n'est pas facile, la vigueur des populations est constamment mise à l'épreuve. Outre le froid qui tue sans discrimination, il y a le feu. Les incendies prélèvent en effet un lourd tribut à tel point qu'une famille est forcée de reconstruire sa maison au moins une fois tous les dix ans. Pour oublier leurs malheurs et combattre la température, les Russes abusent constamment d'alcools en tous genre, la vodka n'est qu'un nom parmi tant d'autres. Ce vice est d'ailleurs l'unique raison pour laquelle les Russes ont refusé un jour de devenir musulman.

Et le jeu ?

Bien que l'essence même de l'ouvrage soit de présenter la société russe et son histoire, *GURPS Russia* propose toutes les aides de jeu nécessaires pour créer des scénarios. Passées les règles de création de personnage, le lecteur découvre non seulement un bestiaire, mais aussi et surtout de nombreuses idées de campagnes historiques et/ou fantastiques. Au final, *GURPS Russia* est un supplément qui vaut vraiment le détour. Avis aux amateurs.

Michaël Croitoriu

Score : 8/10

pour *Rolemaster*. Tout d'abord, la version originale est sortie bien avant que les sushis ne viennent remplacer les pizzas à nos tables de jeux. Ensuite, ce supplément ne contient que trois nouvelles listes de sorts et à peine une dizaine de classes de personnage. Enfin, les auteurs ne se contentent pas d'introduire de nouveaux concepts tels que les pouvoirs Ki (des pouvoirs liés aux énergies du corps) ou la corruption de la magie, ils réussissent surtout à décrire en quelques lignes l'essentiel de ce qui fait l'originalité de la société japonaise féodale. Tout cela est très bien écrit et donne envie de jouer. Mais la très grande qualité de ce supplément tient à l'utilisation qui peut en être faite par des non pratiquants de *Rolemaster* : un minimum de travail d'adaptation et c'est un excellent supplément pour *L5R*, *GURPS Japon* ou *Bushido*. Tout y est bien expliqué et tout y est utile : le chapitre sur la magie est le parfait moyen de juguler la puissance des Shugenjas de *L5R*, le background contient tout ce qui manque à *Bushido*... En définitive, si vous aimez l'Orient, quel que soit votre jeu de prédilection, ce supplément est pour vous !

Score 8/10

Geoffrey

Underworld

1ère extension pour Shadowrun TCG
PRIX 20 F
DISPO



Ha ha ! FASA continue sa lancée dans l'aventure des jeux de cartes à échanger, collectionner, et surtout à acheter, acheter, acheter... Faisant cavalier seul sans les sorciers de la côte (les "coproducteurs" du jeu de romangabots dont se délecte mon confrère le Colonel Failure), FASA tente une percée en complétant son jeu de base par une extension bourrée de dommages directs, de cartes qui "target", de contre-cartes, de rares puissantes (mais rares). Bref, tout ce qu'il faut pour courtiser les joueurs de Magic et tenter de pirater leurs neurones rabougris avec l'idée que ces derniers s'essaient à d'autres cartes que "Boule de feu", "Monstre noir de la mort" ou "Cavalier de l'éclair qui tue plus vite que ton ombre". *Underworld* (comme son nom l'indique) aborde le monde des criminels ! On y trouvera la mafia, les yakuzas, les gangs, et le foutoir que tout ce petit monde vient mettre au milieu de vos pauvres runners ! Mais là, Lone Star s'interpose avec une panoplie impressionnante d'hommes, de matos et de moyens de répression. Du côté graphique, c'est en moyenne très chouette ; du côté jouabilité, c'est pas mal non plus, mais l'interdépendance des cartes de la série est un peu trop forte. En effet, certaines cartes sont inutilisables ou trop faibles sans d'autres de la série, et en grand nombre. On regrettera l'absence de Shamans, et le peu de mages, mais les sorts et esprits livrés rattrapent le manque, à l'aide des nouvelles cartes de totem. Pour ceux qui jouent au jeu de cartes de *Shadowrun*, cette extension est tout de même un must et permettra de changer la physionomie des parties. Une bonne extension dont la majeure partie des farces se trouvent dans les objectifs.

Score 7/10

Freddy Tsung.

Wizard's Spell Compendium Vol. III

Supplément AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
195 F • Dispo



1er janvier 1995, 14h15 : les réserves de café épuisées, les créatifs de TSR sont en manque d'inspiration. Dix secondes passent avant que le petit nouveau du marketing n'interrompe la réunion. Ce jeune homme providentiel propose une idée qui, à défaut de nécessiter des créateurs, devrait rapporter de l'argent : "Et si on rééditait l'ensemble des sorts publiés pour Donj' depuis 1975 !".

Score 10/10 pour les gros bills

Trois ans plus tard, les archivistes de TSR signent le troisième volume de cette série baptisée simplement *Wizard's Spell Compendium*. Ce nouveau grimoire de près de 300 pages regroupe tous les sortilèges allant des lettres Mo à Sp. On retrouve ainsi dans le désordre les inventions de cinq des plus grands magiciens de Greyhawk, à savoir Mordenkainen, Nystul, Otiluke, Otto et Rary, sans oublier les célèbres "Convocation de Monstres", "Mot de Pouvoir", "Sort de Protection" et autres "Métamorphose".

Score 5/10 pour les autres

Au rang des surprises à ravir les gros bills, un sortilège permettant d'acquérir une résistance à la magie temporaire, la "Disjonction de Mordenkainen" récupérée dans l'*Unearthed Arcana*, et même une incantation permettant de contrer une Téléportation. Pour les autres, il y a bien évidemment quelques petites variations intéressantes comme "Filet", un sort dérivé de "Toile d'Araignée" utilisé par la garde d'Eauprofonde. Il y a aussi "Bouc émissaire", une petite merveille qui persuade sans difficulté un groupe qu'une seule et unique personne choisie par le magicien est responsable de tous leurs malheurs.
En bref, un manuel certes pas transcendant, mais quasiment indispensable pour les gros bills qui ne peuvent se contenter du *Manuel des Joueurs*.

Kaneda

Jakandor, Island of War



Supplément AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
130 F
Dispo



Quand je vous disais que les barbares étaient dans l'ère du temps, ça ne rate pas, TSR leur consacre une terre de campagne rien qu'à eux. Premier opus d'une série de trois suppléments, *Island of War* dresse le portrait de Jakandor, une île peuplée de barbares et de nécromants en guerre perpétuelle.

Et une soupe pour la 2 !

Island of War présente la nation Knorr qui, contre toute attente, n'est pas une marque de potage, mais bien le nom du peuple barbare de Jakandor. Largement inspirés des Celtes, Vikings et autres Indiens d'Amérique, ces farouches guerriers organisés en clans ne sont pas des autochtones. Censés avoir provoqué la colère de leur dieu par des actes déshonorants, ils ont été envoyés sur ces terres infestées de sorciers et de morts vivants pour racheter leurs fautes. Leur salut passe tout naturellement par l'extermination des puissants nécromants baptisés Charonti.

Un peuple fier et pieux

Les Knorr placent l'honneur au-dessus de tout. Pour ce faire, ils disposent de lois immuables à respecter scrupuleusement que ce soit dans le clan, à la chasse ou à la guerre. Ces dernières interdisent notamment d'attaquer un adversaire dans le dos ou encore de refuser l'hospitalité.
Les Knorr sont aussi des gens extrêmement pieux et superstitieux. La magie et les rituels rythment leur vie. Chaque clan n'est pas seulement protégé par un totem, chaque foyer dispose de son propre esprit gardien, sans parler des cultes d'animaux... La magie quant à elle s'exprime non seulement par les prêtres et les magiciens, mais aussi par les rituels, des espèces de sortilèges accessibles à tout le monde.

Troupes et jeu

Island of War propose d'incarner des guerriers, des voleurs, des prêtres ou encore des magiciens Knorr. Si l'envie vous prend, vous pourrez même opter pour un changeur de forme... À noter que la création de personnages reprend le concept de jeu de troupe lancé par Ars Magica. Chaque joueur crée ainsi trois personnages qu'il incarnera à tour de rôle selon les besoins de la campagne.
Pour familiariser les meneurs avec l'ambiance de Jakandor, l'ouvrage compile enfin une excellente aventure d'introduction, ainsi que de nombreuses idées de scénarios. Entre les querelles de clans, les ruines et les Charonti, le moins que l'on puisse dire c'est qu'il y a l'embarras du choix.

Le verdict

Island of War est un excellent exercice de style qui dépaysera à coup sûr les joueurs de Donj', voire les joueurs de *Werewolf*. Le background de Jakandor est par ailleurs facilement transposable dans les autres univers *AD&D*, ce qui ne gâche rien. En bref, à en juger par la qualité de ce supplément, il me tarde de lire la suite.

Kaneda

Score : 9/10



Humanist alliance

supplément en anglais pour Heavy Gear en anglais, dispo, 150 F

Comme les auteurs de ce supplément nous le précisent, il est très difficile de créer une société humaniste crédible dans un monde aussi violent (enfin, disons aussi militariste) que celui d'*Heavy Gear*. Mais comme d'habitude, ils s'en sortent bien et créent ainsi un décor de campagne intéressant et un profil de société futuriste très amusant. On est loin du flower power des années 60-70 terrestres. La société humaniste est formée de trois castes : les commoners (qui forment le gros de la troupe et n'ont qu'un seul choix : être heureux), les protecteurs (qui se

Liber Reliquarum

Le catalogue de la déroute, à Bombay

Extension en anglais pour In Nomine
Édité par Steve Jackson Games 140 F Dispo





Trop délire les reliques

Dans ce nouvel opus pour In Nomine (mais il en sort combien par mois l'ami Steve ?), les auteurs nous proposent toutes sortes de reliques, certaines puissantes et célèbres (marteau de Thor, saint-suaire, etc.), certaines plus simples et réservées aux personnages-joueurs. En plus, la couverture est sobre et de bon aloi (ils vont pas être contents chez *Casus*, eux qui attendent chaque supplément avec impatience pour voir quel Chippendale pose en première page...).

Le background légèrement "masturbation intellectuelle" habituelle depuis la sortie du jeu est ici un peu laissé de côté, à commencer par une nouvelle très marrante dont le centre est un T-shirt à la mode il y a quelques années et qui précisait simplement "Je suis avec cet imbécile" (avec tout de même une flèche pointant vers la gauche, histoire que votre pote passe vraiment pour un con). Je vois que ça ne déclenche pas l'hilarité parmi le lectorat. Si, si, dit comme ça c'est idiot mais à lire c'est très marrant. Bon, passons.

Viennent ensuite les reliques à "fabriquer" et qui sont censées être destinées aux personnages-joueurs (et aux PNJs pas trop importants). Cela permet de se rendre compte, qu'une fois de plus, Steve Jackson sait s'entourer de rédacteurs qui s'y entendent pour créer des systèmes de jeu qui tournent. Tout est clair, net, apparemment pas trop déséquilibré, enfin, tout ce que l'on aime quoi.

Mais le meilleur est à venir : la liste des reliques uniques et célèbres est un bijou. On y trouve des trucs totalement délirants (comme un CD-ROM magique), les objets personnels des Princes-Démons et Archanges (l'épée de Laurent, la montre à gousset de Kronos, etc.). Même si on tape quelquefois dans le très mystique ou le trop visuel, tout maître de *INS/MV* pourra y trouver des idées de scénarios ou même de campagne.

On retrouve dans Liber Reliquarum l'esprit de *INS/MV*, comme ce petit dessin tout simple d'un automatique avec la mention "purifier" sur le canon. C'est beau, on dirait du Bon Jovi.

Un scénar dans un jeu américain ?

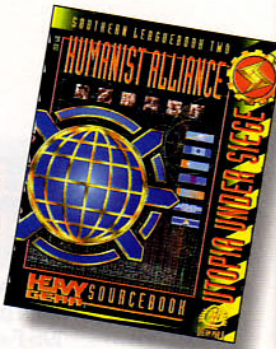


On termine l'extension par un scénario très sympa qui met en scène Nybbas. Je me prends à croire que même s'ils ont sensiblement modifié le background (c'est le moins que l'on puisse dire), ils ont au moins tiré une bonne chose de *INS/MV* : ce sont les scénarios qui ont fait le succès du jeu et le fait qu'ils en mettent un à la fin de chaque supplément devrait faire réfléchir d'autres boîtes qui continuent à gribouiller deux trois intrigues secondaires en guise de campagne haletante (suivez mon regard vers la bestiole qui a marché dans la peinture et qui plaque sa patte partout où elle passe).

Lord Winfield

Score : 7/10





répartissent entre l'armée, un peu, et les forces de sécurité, beaucoup) et les précepteurs (qui disent aux masses laborieuses et donc heureuses ce qu'il faut faire pour le rester, heureux et travailleurs). Les plus gradés sont les illuminés (chez les précepteurs) et dirigent aussi bien la science que la politique. Les fans hardcore de *Heavy Gear* jetteront leur dévolu sur la HAPF (Humanist Alliance Protection Force) qui n'est autre qu'un accouplement contre nature entre le GIGN et la légion (le tout équipé de robots géants, histoire de pouvoir réagir à toute éventualité). Mieux encore, la HIRA (Humanist Insight & Regulation Authority) est un compromis entre la DGSE et la DST, rien que du beau monde quoi. Au final, on se retrouve avec une société à la Big Brother et une description quasi exhaustive de tout l'équipement du parfait flic. Le tout est parsemé d'un humour pince-sans-rire très fin. Comme quoi, on devrait jamais se fier au titre et à la couverture d'un produit.

Score 7/10

CROC

Merchants of the Jumpweb

Supplément en Anglais pour Fading Suns, publié par Holistic Design. Environ 130 F, 135 pages, dispo.



Chaque supplément de *Fading Suns* étoffe un peu plus un univers élaboré, séduisant et cohérent. Celui-ci ne fait pas défaut à la règle. Après la noblesse et le clergé, c'est au tour des guildes d'apporter leur pierre à l'édifice. La nouvelle d'introduction est un petit moment de bonheur, elle nous permet de découvrir un envoûtant jeu de carte le "Blink" (aussitôt lu, aussitôt intégré à mes futurs scénarios!). S'en suit une description sommaire de l'ascension et de la chute de la seconde république, une description détaillée de chacune des cinq guildes majeures et un compte rendu de la dure vie des indépendants et des guildes mineures. Une courte visite de Leagueheim, capitale des guildes, et un petit guide juridique termine l'ouvrage. Toute les parties de ce supplément ne sont cependant pas d'égale valeur. Ainsi la description de la guilde des ingénieurs nous procure des informations capitales sur leurs liens avec l'église, ainsi que sur leur très particulière psychologie. Par contre je regrette que la description de la planète Leagueheim soit si sommaire. Un tel lieu, propice à tant d'aventures, aurait mérité un plus grand luxe de détails. Mais la véritable faiblesse de ce supplément (comme de ses prédécesseurs) est le manque de scénarios. Les courtes idées sont intéressantes mais on regrette de ne pas avoir une bonne grosse aventure prête à jouer nous permettant de nous plonger immédiatement dans l'univers passionnant des grandes guildes et de leurs intrigues. En définitive un très bon supplément pour meneur travailleur.

Score 7/

Geoffrey

Shades of Darkness

Noir c'est noir, il n'y a plus d'espoir



Supplément en anglais pour Rolemaster
Édité par I.C.E. 120 F Dispo

Shades of Darkness (SOD) est un supplément de 128 pages qui est censé contenir tout ce dont vous avez besoin (à part les règles de base de *Rolemaster*) pour incarner des personnages et créer des aventures dans un univers totalement nouveau. Voyons donc voir ce qu'il contient...

Un univers sombre et cruel

L'univers post-apocalyptique présenté dans SOD est à mi-chemin entre une sorte d'*Appel de Cthulhu* qui aurait mal tourné et un *Dark Conspiracy* qui aurait duré des centaines d'années.

On ne se souvient pas vraiment comment cela a bien pu commencer. Ce qui est certain, c'est que la science des hommes a permis d'ouvrir une faille vers un univers peuplé de démons. Pour régler le problème, les ancêtres ont balancé tout ce qu'ils avaient comme matos nucléaire. Cela n'a servi qu'à agrandir la faille. Et les démons se sont rués sur le monde, teintant peu à peu les plus malheureux de leur âme démoniaque, dévorant les plus chanceux. À cela, les humains ne purent opposer aucune technologie puisqu'elle semblait ne leur faire aucun effet. Ils durent réapprendre à utiliser la magie, voire la puissance de la nature canalisée par les druides. Mais cela ne suffisait pas et c'est à ce moment que les premiers Ulpirs apparurent.



Ils avaient forme humaine et pouvaient combattre les démons sur leur propre terrain. Mais ils cachaient un bien plus terrible secret encore : les Ulpirs considèrent les humains qu'ils protègent, un peu comme les morlocks de la machine à remonter le temps de Wells, comme du bétail dont ils aspirent la force vitale lorsque la faim les tenaille.

Entre les mutants créés par les armes atomiques utilisées en pure perte, les démons qui passent leur temps à chasser les humains et les "gentils" Ulpirs qui boivent les âmes comme des cocktails, vous voilà dans de beaux draps...

Le bô perso que voilà

Rolemaster oblige, la création des personnages de *Shades of Darkness* est précise et prévoit des tas de possibilités, y compris des tables aléatoires pour des backgrounds riches et variés. Entre être le descendant des amours impies d'un druide et d'un dragon et être l'heureux possesseur d'un mountain bike (avec des pneus neufs quand même), on ne sait que choisir (évidemment, on trouve entre les deux des tas de versions plus soft des deux extrêmes précités). Vous devez me trouver ironique mais en fait, rien que la création de personnages donne envie de jouer. Immédiatement. Les "classes" proposées, les races et les différents "métiers" ne laissant aucune place au héros de seconde zone. Vous êtes un individu hors du commun et les aventures que vous allez vivre seront du même acabit.

Raconte-moi une histoire

Forcément, réaliser en 128 pages ce que certains ont du mal à faire en 300 demande que toutes les informations soient particulièrement synthétiques. Cela laisse très peu de place à l'ambiance mais les idées sont bonnes et les scénarios jouables très nombreux. Entre les listes de sorts (rien de très grosbill rassurez-vous, à part peut-être pour les druides et les démonistes), les personnages importants, les lieux à visiter et le bestiaire, rien n'est laissé au hasard. Tout ce qui est écrit permet à la fois de rendre le monde crédible et de donner autant d'idées aux joueurs qu'au maître de jeu. Ce n'est pas le jeu du siècle (et loin de là), mais c'est suffisamment sympa pour être remarqué. Et avec une bonne dose de travail, cela peut même devenir sublime.

Il en manque un, glouton, glouton

Il ne manque qu'une seule chose à l'appel : un scénario digne de ce nom (mais c'est si fréquent dans les jeux américains que l'on finit par ne plus y attacher d'importance). Malgré cela, *Shades of Darkness* donne envie de s'y mettre et de bosser une longue campagne, avec de vrais grands et puissants ennemis, des factions politiques qui ballottent les joueurs, des ruines à explorer, la vie habituelle d'un personnage de jeu de rôles quoi ! Mais pour cela, il vous faudra bosser. À la manière d'un univers de *GURPS*, *SOD* propose un cadre que le maître de jeu devra étoffer pour le rendre crédible. Alors qu'un supplément de *GURPS* est exhaustif mais long à assimiler, *SOD* est lu en une soirée mais ne peut être utilisé tel quel. Mais ne boudons pas notre plaisir : un tel melting pot d'idées aurait pu être sordide et on finit en fait par trouver un monde cohérent (autant qu'un monde post-apo un peu original puisse l'être) qui possède la petite étincelle qui le fera peut-être sortir du lot. À vous de choisir.

CROC

Où jouer ?

Même si seuls les États-Unis sont décrits, quelques lignes présentent les autres pays et continents. Chacun possède ses spécificités : l'Angleterre est hors de portée des démons, l'Inde les vénère comme des dieux, etc. En quelques lignes, comme dans le reste du supplément, l'auteur en dit assez pour être tenté de voyager... Mais pas assez pour y aller sans bosser.

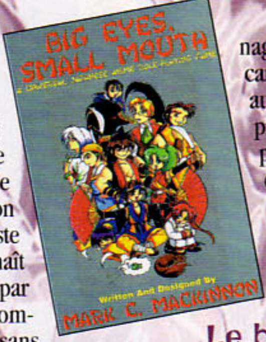
Score : 9/10 pour les bosseurs

Score : 7/10 pour les autres

BIG EYES, SMALL MOUTH

Jeu de rôles " manga " de Mark C. Mackinnon
en anglai. Édité par Guardians of Order
80 F Dispo

Japanimation ou japoniaiserie ?



Big Eyes, Small Mouth (*B.E.S.M.*) a l'ambition d'être un jeu générique basé sur le monde des films d'animation japonais et des mangas. Vaste programme lorsqu'on connaît la variété des sujets abordés par les scénaristes nippons. Comment compiler et adapter sans risque des histoires sur le golf, la cuisine, le handball, le sexe, la sauce bolognaise et les combats pour la survie de l'humanité ? Pourquoi se risquer à sortir un jeu générique alors que *GURPS* a le monopole du genre et que des séries ont déjà été adaptées (*Bubblegum Crisis* par exemple) ?

Petit Scarabée

B.E.S.M. se présente sous la forme d'un petit livret de 96 pages dans un anglais très simple et en gros caractères. Même un débutant dans la langue de Mister Bean pourra le lire sans effort. On est loin des maquettes alambiquées et du style travaillé des productions actuelles. Par contre, même si la présentation est claire, les illustrations vont du pitoyable au moche. Pour un jeu dédié au graphisme, on ne peut pas dire qu'il soit visuel.

Roule ma poule !



La création des personnages n'a rien d'original mais a l'avantage d'être courte (dix minutes). Le joueur peut choisir entre quelques pouvoirs typiquement " mangas ", ainsi que des défauts pour équilibrer le tout. C'est donc plus un héros qu'un personnage normal qu'on nous propose d'incarner ici. Le système de jeu s'avère, lui aussi, très classique et assimilable à la première lecture. L'auteur précise même, pour les simulationistes dans l'âme, qu'il existe d'autres jeux qui seront plus adaptés à leur goût de la précision. *B.E.S.M.* est avant tout un jeu d'action, un jeu rapide, dans lequel le réalisme n'a que peu de place.

Le boss de fin de niveau



Le principal problème de ce jeu générique c'est qu'il est... générique (suivez un peu !). Bien que la fin du livret nous fournisse une petite bibliographie, des idées d'inspiration et des thématiques à aborder, il manque l'essentiel : un monde. Un simple exemple d'adaptation aurait suffi. Certes, on reconnaît facilement les références à certains mangas qui émaillent le texte, mais au final on se demande ce que l'on peut faire avec un tel produit.

Nippon ni mauvais

B.E.S.M. me semble idéal pour l'initiation des plus jeunes. Même s'il est en anglais, il pourrait bien servir de point de départ dans le cursus de nouveaux rôlistes. Avec des règles simplistes mais adaptées au genre, il contentera votre petit frère, pour peu qu'il ne s'attarde pas sur les images. Les joueurs confirmés oublieront jusqu'à son existence, et cela, sans regret.

La Hyène

Score : 2/10 pour le joueur moyen

Score : 7/10 pour son petit frère

Monstrous Compendium Planescape Appendix III

Supplément AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
170 F • Dispo



Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'avec *Planescape*, TSR a trouvé une idée porteuse. Traiter de l'ensemble des plans du multivers, c'est certes intéressant, mais cela suppose aussi et surtout des wagons entiers de créatures et de monstres jamais décrits jusque-là. Tirant profit de ce filon au maximum, le *Monstrous Compendium* de cet univers de campagne inspiré d'*Everway* en est déjà à son troisième volume.

À cette occasion, on braque les projecteurs sur le Plan Astral, le Plan Éthéré et les Plans Intérieurs qui, je vous le rappelle, sont composés des Plans Élémentaires, Paraélémentaires, Quasiélémentaires, mais aussi des deux Plans d'Énergie Positive et Négative. Au menu du festin, les boss des différents plans, leurs serviteurs, des créatures non alignées, de dangereux indépendants... On trouve même des monstres assez fous pour détruire progressivement les frontières entre les différents plans.

Score 6/1

Au rang des curiosités à ne déranger sous aucun prétexte, je vous conseille le Garmon, un joli petit Ver qui vit dans le Plan Astral et se nourrit de l'esprit des êtres vivants qu'il rencontre. Cette horreur est d'autant plus dangereuse qu'elle peut utiliser les pouvoirs des gens qu'elle a dévorés. Pour finir avec les avertissements, si vous croisez un squelette géant qui retient prisonniers des petits personnages dans sa cage thoracique, je ne saurais trop vous conseiller de passer votre chemin.

Au final, ce troisième bestiaire *Planescape* a beau être un ouvrage de très bonne facture, il est loin d'être indispensable. Il décrit en effet les horreurs des lieux les moins visités du multivers.

Kaneda

Strange bedfellows

Scénario en anglais pour Deadlands et Werewolf Wild West
Édité par Pinnacle Entertainment Group
Écrit par Matt Forbeck
45 F environ • Dispo



Censés enquêter sur de mystérieux événements (au choix : les actions d'un ténébreux Indien, les importantes quantités de Ghostrock utilisées par un jeune savant de la région...), nos vaillants Cow-boys/Garous vont une fois de plus devoir sauver le monde. Que dire de ce premier cross-over entre *Deadlands* et *Werewolf Wild West*, si ce n'est qu'il me laisse comme un curieux arrière-goût de mauvaise plaisanterie. Le scénario

Score 3/10

semble en effet n'être qu'un prétexte pour faire communiquer les deux univers : on y apprend ainsi que l'Umbra et les Terres de Chasse des Manitous ne forme qu'un. Alors là je dis super mais à quoi ça peut bien nous servir ?! Chacun de ces deux univers possède une saveur et un esprit très particulier : pourquoi vouloir impérativement les mélanger sous le simple et fallacieux prétexte que les deux jeux parlent d'arcs et de six coups ? À quand les cross-over *Appel de Cthulhu/Vampire, Mage/Paranoïa* ? j'ai vraiment hâte de pouvoir enfin jouer un garou-cyborg qui bute des Grands Anciens ! Personnellement, je trouve que cela ne rime à rien. Enfin, reste une nouvelle plutôt sympathique d'une trentaine de pages, un scénario plutôt maigre (voire anorexique) et des règles de conversion plutôt inutiles, tout cela pour un prix plutôt raisonnable (heureusement). Et en plus il est censé y avoir une suite ! Moralité : si vous avez 50 francs à perdre, achetez un bouquin, allez au ciné ou louez-vous un bon petit western au vidéo club du coin, vous vous rendrez service.

Geoffrey

Le Manuel Complet du Barbare

Supplément AD&D 2 en français
Édité par TSR
126 F • Dispo



S'il est une classe de personnage gros bill par excellence, c'est sans conteste le barbare. Apparu pour la première fois dans *Dragon Magazine* et corrigé ensuite dans l'*Unearthed Arcana*, le barbare reste l'une des classes de personnage les plus dévastatrices de toute l'histoire d'*AD&D*. Banni des tables de jeu depuis fort longtemps pour d'évidentes raisons de puissance exacerbée, Rick Swan le remet enfin au goût du jour.

Fidèle à la tradition, Le *Manuel Complet du Barbare* ne se contente pas de nous livrer des classes de personnage prêtes-à-jouer (Guerrier Barbare et Chaman), il dresse avant tout le portrait d'une civilisation, de ses mœurs et traditions. L'organisation sociale, l'économie, la justice, la guerre et la religion sont littéralement décortiquées. On lève ainsi le voile non seulement sur les innombrables superstitions, mais aussi et surtout sur le langage, la technologie et la vision de ces primitifs sur le monde extérieur. Côté mécanique, la recette de création de personnage associe une bonne dose de points de vie à des talents spéciaux (détection de dos, grimper...), à des compétences spéciales (sommeil rapide, sens du danger...) et à quelques limitations (armes et armures rudimentaires, tabous). Les treize profils du manuel couvrent quant à eux l'ensemble des clichés associés aux barbares (cavalier des plaines, tueur de mage, homme-médecine...).

Score 6/10

Au final, Le *Manuel Complet du Barbare* ne se limite pas à rectifier les travers de l'*Arcana*, il ressuscite littéralement cette classe tombée dans les oubliettes depuis si longtemps.

Michaël Croitoriu

DOOMTOWN

Jeu de cartes à collectionner en anglais
Édité par AEG
70 balles le starter (humour), 23 balles le booster (re-humour)
Dispo

Le poker des jeux de cartes à collectionner

Doomtown est un JCC basé sur l'univers de *Deadlands* dont nous ne cessons de dire du bien et que vous êtes de plus en plus nombreux à essayer (aussi bien en VO qu'en VF). L'univers décrit est celui d'un western " pur et dur " associé à de l'horreur (genre Lovecraft, en encore plus grosbill) et à de la technologie "steampunk" (c'est Jules Vernes qui doit être content, de là où il est, de savoir qu'il est l'inventeur du mouvement steampunk).



Sodome et Gomorrhe

Le jeu se déroule dans la bonne ville de Gomorra qui vient de sortir de nulle part, créée de toute pièce par des mineurs pressés de récupérer le "ghost rock" tant convoité (un carburant solide rappelant à la fois le carbone et l'uranium). Vous faites partie d'un groupe d'individus (souvent peu recommandables) qui tente d'en prendre le contrôle, maison après maison, combat après combat. Chaque bâtiment de la ville est représenté sur une carte. Le simple fait de la placer sur la table (et de payer son coût en "ghost rock") vous en donne le contrôle... jusqu'à ce que vos adversaires vous en chassent par la ruse ou par la force. De plus, chaque bâtiment permet de gagner quelques pouvoirs spéciaux et, la plupart du temps, une rente en "ghost rocks" que vous touchez à chaque tour.

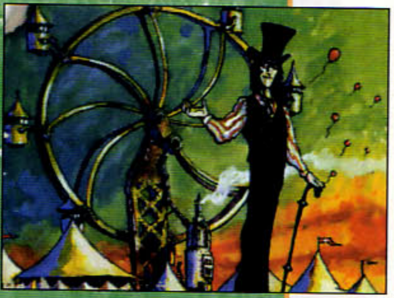


Un de nous est de trop dans ce journal petit...

Le combat est particulièrement mortel et se déroule en se constituant une main de poker (chaque carte porte le symbole d'une carte dans son coin gauche). Certains personnages tirent plus de cinq cartes tandis que d'autres permettent d'en défausser pour en retirer de nouvelles. Lorsque vous constituez des groupes de tireurs, vous pouvez combiner les deux pouvoirs. Le camp qui possède le meilleur jeu remporte la partie et tue un ou plusieurs adversaires. Le côté négatif de ce gimmick amusant est que la principale caractéristique du poker (le bluff) est totalement absente du jeu et c'est la première critique que l'on peut lui faire... Mais ce n'est en aucun cas la seule.

Pas de pitié pour les foies jaunes... et les magiciens

Le deuxième défaut de Doomtown est que, pour cette première série de moins de 200 cartes, il n'en existe presque aucune qui ait un rapport avec l'univers "magique" et "horrifique" du jeu. On se retrouve donc rapidement à jouer à un JCC de western pur et dur. Cela peut être sympa, mais ce n'est pas ce qu'attendaient les fans. Le dernier défaut est que la série de base comporte bien trop peu de cartes (à peine plus de 150) et que les boosters contiennent donc souvent les mêmes communes. C'est une pratique désormais fréquente (des extensions qui comportent peu de cartes mais qui sortent plus souvent) à laquelle il faudra s'habituer. Cela risque simplement d'inciter les joueurs à acheter moins de cartes. Je me demande si c'était vraiment le but recherché...





CROC

Score : 7/10

COURTISANS

Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit

249 F

Dispo

Ce jeu n'est point ridicule

Courtisans est en fait la réédition, en version luxe, du jeu *Aristo* sorti en 1989. Son faible succès à l'époque était certainement dû à une présentation exécrable. La version 98 est de toute beauté et le jeu est toujours aussi bon.

Si, comme moi, vous avez adoré le film " Ridicule ", jetez-vous sur *Courtisans*, c'est le jeu dont l'ambiance se rapproche le plus de ce petit chef-d'œuvre. Le principe en est simple : vous êtes un courtisan à la cour de Louis XIV et votre but est d'être le premier à accumuler 50 000 livres de gains. Tous les moyens sont bons pour y parvenir.



Un système éprouvé et des mécanismes simples

Chaque fois qu'un personnage fait une demande au roi, il doit obtenir un score inférieur ou égal à sa cote auprès de lui. En cas de réussite, il obtient ce qu'il voulait. En cas d'échec, il perd un point de cote et s'attire certainement la haine de ses adversaires (si vous avez bien compris le jeu, il sera également détesté, sinon plus, s'il réussit son jet). Pour l'audience auprès de la reine, il faudra réussir deux fois son jet (une fois pour que la reine écoute ce que vous avez à dire et une fois pour que le roi écoute les suppliques de sa femme). Pour augmenter sa cote auprès du roi ou de la reine, la façon la plus simple de procéder est d'envoyer un autre courtisan dire du bien de vous auprès du roi (ou de la reine). Reste à trouver qui et c'est à ce moment-là que le côté diplomatique de *Courtisans* est le plus visible.



Votre personnage est principalement caractérisé par deux valeurs : sa cote auprès du roi et sa cote auprès de la reine. Ces deux valeurs fluctuent bien entendu au cours de la partie et les personnages les mieux considérés ne le restent jamais bien longtemps. Pour les mieux lotis, tout ou presque est possible : dire du mal de leurs adversaires, se faire attribuer des titres (avec les rentes et les pouvoirs qui y sont associés) ou des rentes. Pour le bas de l'échelle, le futur est soit à la Bastille, soit exilé dans un pays lointain. La lutte sera rude pour triompher, d'autant qu'aucune alliance ne durera longtemps, principalement à cause du thème du jeu mais aussi à cause du système utilisé.



La cerise sur le gâteau

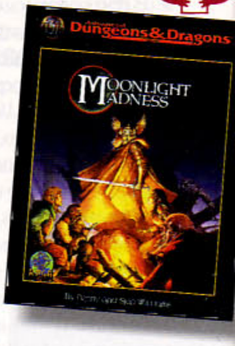
Mais ces principes de base ne sont rien à côté de LA règle du jeu originale de *Courtisans*. En effet, les joueurs sont censés respecter scrupuleusement l'étiquette de la cour et le vouvoiement est donc obligatoire. Pire encore, vous devez appeler les autres joueurs par leur titre complet. Oubliez les "À toi de jouer Marcel, jette le dé", cela vous ferait perdre 1000 livres et essayez plutôt le "Mademoiselle de la Tronchanbiais, veuillez lancer ce petit objet polyédrique afin de générer un résultat aléatoire". Tenir une ou deux heures en parlant de cette façon, je vous promets que cela vaut toutes les séances de roleplay du monde.

CROC

Score : 8/10

Moonlight Madness

Scénario AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
96 F • Dispo



Le thème des changeurs de forme a certes été exploité en long en large et en travers par White Wolf mais, pour ce qui est de TSR, cela faisait longtemps qu'on n'en avait pas entendu parler. Skip Williams nous remet sur le droit chemin avec *Moonlight Madness*, un scénario officiel réalisé pour le compte du RPGA Network, l'association des joueurs d'*AD&D*.

Cette aventure pour personnages de niveaux 4 à 6 s'ouvre à Thornburg, une ville fortifiée en proie à des attaques de lycanthropes. Installés dans une auberge de la cité, nos héros ont malheureusement contracté cette maladie. Les forces de l'ordre interdisant à quiconque de quitter la ville, ils sont bloqués sur place, conscients du fait qu'ils risquent tôt ou tard d'être découverts.

Comme de bien entendu, la chance leur sourit. Le maire a en effet besoin de courageux aventuriers pour livrer un stock d'armes en argent à un célèbre chasseur de lycanthropes en route pour Thornburg. Cette mission pourtant simple se révèle après réflexion plus difficile que prévue. Les bonnes et mauvaises rencontres se succèdent jusqu'au jour où nos héros apprennent l'existence d'un ermitage perdu dans les montagnes. Persuadés d'y trouver un remède à leur maladie, ils se lancent alors dans un pèlerinage regorgeant de dangers. Gitans, pixies, sphinx et dinosaures seront en effet de la partie !

Score 5/10

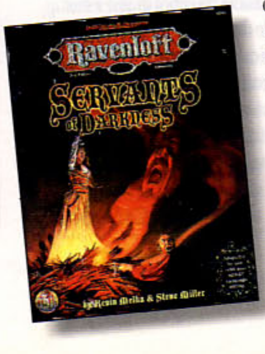
Moonlight Madness est un scénario moyen qui recèle certes quelques surprises, mais qui ne mérite tout de même pas de rester dans les annales. Au final, une aventure qui comblera seulement les meneurs de jeu en manque d'inspiration.

Kaneda

Servants of Darkness

Scénario en anglais pour AD&D Ravenloft
Écrit par Kevin Melka et Steve Miller
Édité par TSR
110 F environ • Dispo

Le domaine de Tepest est un lieu de charmantes petites fermes et de paisibles vallées où paissent chèvres et moutons. Cet endroit pourrait être idyllique (ennuyeux peut-être mais idyllique tout de même) si les habitants de Tepest n'étaient pas des paysans stupides et xénophobes. Désireux de protéger leur charmante contrée, ils ont livré les lieux à un important groupe d'inquisiteurs chargés d'éliminer toutes choses malfaisantes. Bien évidemment, tout étranger est, par définition suspect, alors quand ces étrangers sont des aventuriers, inutile de vous dire que l'inquisition est sur le pied de guerre. Ce pittoresque domaine



CONFRONTATION

français mais français !

Jeu de combat avec figurines en français
Édité par Rackham

Entre 35 et 50 F le blister
(1 à 3 figurines dans chaque)

Dispo

Après la première vague d'assaut *Demonworld*, Games Workshop est de nouveau attaqué par un nouveau système de combat d'heroic fantasy avec figurines (et ce n'est pas tout : *Chronopia*, également chroniqué dans ce numéro, leur en met une autre couche). Voyons donc si ce petit jeunot (une création française) a de quoi leur coller une droite.

T'as le look coco



Confrontation se présente sous la forme de simples blisters, fort similaires à ceux que l'on peut trouver chez GW. Mais deux choses frappent directement l'acheteur : la finesse de la gravure, et une bien curieuse carte qui n'est pas sans rappeler celles de *Magic*. Serait-ce le premier jeu avec figurines à collectionner ? NON, vous ne trouverez pas de Nains rares ou peu communs dans certains blisters !!!

La carte en couleur, en fait la fiche signalétique de la figurine achetée, présente sous forme graphique les caractéristiques, l'armement et les compétences spéciales de l'individu décrit. Une fois le blister ouvert, on découvre qu'il recèle en plus de ces deux produits (la figurine et la carte) les règles complètes, toutes en couleur et qui ne font pas moins de 48 pages. Premier bug : les règles ne sont pas numérotées. Ce n'est pas très grave mais cela empêche un peu de s'y retrouver parce qu'évidemment, il n'y a pas d'index non plus. Pour la présentation, c'est du tout bon, avec en prime un dessin de Brom. C'est sans aucun doute les règles les mieux présentées depuis la création du plomb !!!

Pour l'instant, les deux seules armées présentes sont les Nains et les Gobelins et le peu de blisters disponibles indique que Confrontation est avant tout un jeu d'escarmouches (utilisant peu de figurines). C'est certainement pour cela que tous les héros possèdent leur petit nom et même leur réplique favorite. Top ambiance.

Mais dans l'ventre ? Yzon quoi dans l'ventre ?

Les règles louchent vers *Warhammer Battle* sans toutefois être aussi complexes. Les personnages sont définis par des caractéristiques simples à mémoriser (deuxième bug : les symboles utilisés sont certes de toute beauté mais ne sont pas assez explicites durant les premières parties d'autant qu'aucun rappel "écrit" n'est présent sur les cartes). On y gagne en look mais on y perd en confort de jeu.

Point amusant des règles, on peut, à chaque tour et ce en secret de son adversaire, choisir la façon dont on va combattre : soit de façon agressive, soit de façon défensive, soit de façon normale. Le bluff est donc de mise et une règle originale rend le combat encore plus amusant : plutôt que de consulter une table sur laquelle on trouvera le résultat à réaliser pour toucher son adversaire, le joueur se contente de jeter les dés et d'indiquer (avant) le chiffre à obtenir. S'il touche sa cible, son adversaire aura les mêmes difficultés à parer. Un exemple ?

Maurice incarne Pillgrim-le-borgne, un Nain au tempérament de feu. Il décide de placer une botte d'enfer pratiquement impossible à parer et estime qu'il touchera en cas de résultat supérieur ou égal à 8. Il lance deux dés (il est TRÈS offensif) auquel il ajoute 4 (sa compétence de combat) chaque fois. Les dés donnent 3 et 5, pour un résultat final de 7 et 9 : une de ses deux attaques touche. Le Gobelin visé, sentant le coup arriver, avait décidé de garder tous ses dés en défense, c'est-à-dire deux. Sa compétence de défense est de 2. Le Gobelin devra réussir des 6 pour parer l'attaque...

Ce petit principe donne beaucoup d'élan à la partie sans rien compliquer et surtout sans rendre nécessaire la consultation de quelque table que ce soit. La



détermination des dommages est un peu plus complexe, mais aussi plus détaillée que dans *Warhammer*. Et tout est du même acabit : le système de scénario à "défi" est simple et original, de même que les capacités spéciales, dont certaines permettent des retournements de situation étonnants (comme la capacité de "renfort" qui permet à la figurine tuée de revenir comme si de rien n'était par un bord de la carte : elle est censée disposer de nombreux amis dont le nombre permet de compenser la faiblesse).



Oui mais...

Confrontation n'est que le cœur du système de jeu et il n'est prévu que pour simuler des rencontres entre quelques figurines. Pour les pouvoirs magiques puissants, les machines de guerre, les troupes montées et les autres peuples, il faudra attendre la version "armée" du jeu et la suite de la gamme des figurines (des Nains et des Gobelins, c'est largement insuffisant). En tout cas, *Confrontation* nous permet de prévoir un franc succès au reste de la gamme... Bravo Rackham pour cette initiative dont les joueurs sont friands.

CROC

Score : 8/10

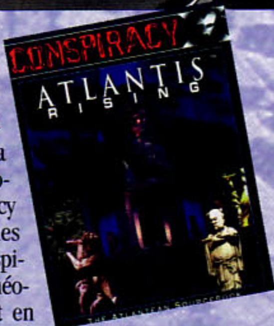


Atlantis rising

Supplément en anglais
pour Conspiracy X
Édité par Eden Studios Inc.
140 F environ
Dispo

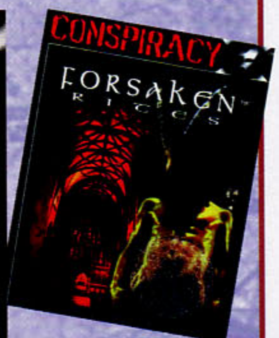
Forsaken rites

Supplément en anglais
pour Conspiracy X
Édité par Eden Studios Inc.
140 F environ
Dispo



Les petits gris ayant apparemment réussi à empêcher la sortie du compromettant Conspiracy X en français, les amateurs de conspirations et autres théories du complot en étaient réduits à se contenter de la version anglaise, ainsi que des quelques trop rares extensions (Nemesis et Cryptozoology) . Et c'est contre toute attente qu'Eden Studios nous gratifie de trois excellents suppléments en l'espace de deux mois. En effet, après la sortie du très utile Aegis Handbook (petit guide du joueur à l'usage des paranoïaques et autres investigateurs de l'étrange), c'est au tour des Atlantes et de la magie d'être passés au crible.

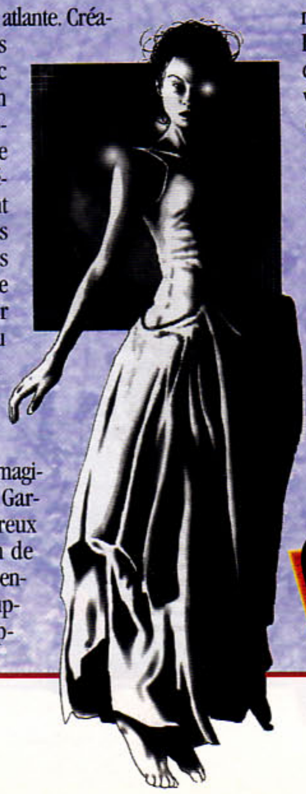




Atlantis Rising nous permet donc de nous familiariser avec le mystérieux peuple atlante. Créatures quasiment immortelles, ils ont de tout temps interféré avec les affaires humaines. L'évocation de leur histoire, de leur technologie et de leurs motivations ne peut que donner envie de les intégrer à sa campagne. Ils forment les plus formidables adversaires (ou alliés !?) que vos joueurs auront à rencontrer. La lecture de ce supplément a été un plaisir jubilatoire. Plutôt réservé au meneur, cet ouvrage est un outil indispensable pour animer des parties de Conspiracy X.

De son côté, Forsaken Rites a tout du parfait manuel du petit magicien (plus orienté Gandalf que Garcimore). On y trouve de nombreux sorts, ainsi que la description de quelques puissantes cabales. Cependant, l'intérêt principal de ce supplément réside dans la description des origines de la magie, ainsi que de l'histoire occulte de notre monde. Bien que loin d'être révolutionnaire, tout cela est très bien décrit et permet d'obtenir un univers cohérent et intéressant (ce qui était pourtant loin d'être évident en tentant de faire cohabiter extraterrestres, Atlantes, magiciens, télépathes ...). J'ai cependant été très déçu par le scénario de fin : un vilain magicien décide de devenir maître du monde mais pas de bol pour lui, les personnages se baladent dans le coin. En revanche, un soin tout particulier a été apporté aux "monstres", à tel point qu'il est difficile de résister à l'envie de les faire immédiatement découvrir à ses joueurs. Le fait est qu'Eden Studios vient de prouver son désir de faire vivre un jeu passionnant. La qualité globale de ces suppléments ne peut que rassurer les amateurs de Conspiracy X et séduire les innocents qui n'ont pas encore osé se laisser envoûter par l'univers de ce jeu.

Geof.



Score : 8/10 pour Atlantis Rising

Score : 7/10 pour Forsaken Rites

sera le lieu d'une très intéressante intrigue policière. Les aventuriers devront mener une enquête dans les règles de l'art : on range les armes et on aide les vieilles dames à traverser les rues pour obtenir des confidences... Pour peu que le meneur décide de développer la personnalité de quelques PNJ, cette partie de l'aventure peut être un moment de grand plaisir. Quelques rebondissements et un compte à rebours viendront semer le trouble dans les investigations pour votre plus grand plaisir. La seconde partie de ce scénario consiste en une course poursuite rapide et mortelle avec un individu particulièrement malfaisant.

J'ai apprécié ce scénario car, bien que classique, il est aisément transposable dans un autre univers que celui de *Ravenloft* et est propice à la création d'une ambiance stressante à souhait, pour peu que le meneur se décide à le travailler un tout petit peu (rajoutez vos propres PNJ et le tour est joué).

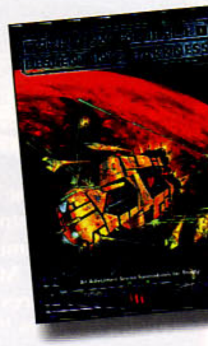
Score 7/10

Geoffrey

Darkness Revealed 1 : Descent Into Darkness

Recueil de Scénarios
pour Trinity en anglais
Édité par White Wolf
110 F Dispo

Engagez-vous qu'ils disaient !



Le moins que l'on puisse dire c'est que, depuis quelques semaines, la situation empire dans les colonies lunaires. Les rapports de l'*Aeon Trinity* font état de la destruction d'une station par des Aberrants, de l'effondrement d'un complexe souterrain, sans oublier les nombreuses disparitions que la police n'a toujours pas réussi à élucider. Envoyés sur la Lune pour mettre un peu d'ordre dans tout cela, les PJ se lancent dans une enquête de longue haleine. Les résultats vont au-delà de toutes leurs espérances puisqu'ils ne tardent pas à mettre au jour une conspiration dont les agissements risquent bien de compromettre définitivement l'avenir des ordres psi. Prêts à tout pour étouffer l'affaire, les différents acteurs de ce projet réagissent en force. De la clinique Beaulac à la station Boltzmann en passant par Mars, nos jeunes héros devront donc non seulement sauver leur vie, mais aussi confondre ces monstres qui n'hésitent pas à... (tiens c'est bizarre, je ne me rappelle plus la suite. Encore un coup de ce sale corps Psi !).

Premier volet d'une campagne en trois parties, *Descent Into Darkness* démarre sur les chapeaux de roue. Les trois scénarios de l'ouvrage n'approfondissent pas seulement nos connaissances des colonies terrestres, ils dévoilent surtout les premiers secrets de *Trinity*. En résumé, une campagne clé en main qui devrait donner pas mal de fil à retordre à toutes les équipes de mutants de la planète Terre.

Score 7/10

Michaël Croitoriu

Euphrat und Tigris

Jeu de plateau en Allemand, édité par Hans im Glück deutchmarks, 220 F dispo

Fertilise ton voisin comme tu aimerais qu'il te fertilise toi-même.
Encore un jeu de placement allemand. C'est la tendance du moment dans les bons jeux de plateau ou quoi ?



Entre le Tigre et l'Euphrate c'est le désert, tout au plus quelques cités avec leur petit cube blanc de trésor. Tout autour, les dieux-joueurs derrière leur petit paravent s'apprêtent à ensemencer ce territoire afin qu'il prospère. Chacun possède de quatre personnages : un prêtre (rouge), un marchand (bleu), un roi (noir) et un paysan (vert).
En fait, on se fiche un peu de savoir qui est qui, c'est surtout la couleur qui compte.
Et qu'est-ce qu'ils veulent les dieux ?
Les dieux-joueurs (il peut y en avoir quatre) protègent une civilisation, les arcs, les buffles, les lions et les potiches (une antique race de speakerines).
Les dieux, ils veulent des petits cubes des quatre couleurs précitées. À la fin du jeu, c'est l'heure de l'Apéricube... Et comme c'est un jeu vicieux, on ne comptera que les cubes de la couleur dans laquelle on en possède le moins. Pas de monopole, il faut être bon partout.
Chaque dieu commence avec plusieurs petites tuiles des quatre couleurs qu'il a tirées au pif dans un sac divin. À chaque tour, il peut poser un personnage ou une tuile qui va enrichir la case qui la reçoit. Si un personnage de la couleur ad hoc se trouve relié à cette tuile, son dieu gagne un cube de la couleur correspondante. Amen.
Une petite pointe de baston pour la route.
Bon c'est bien gentil de poser des pions, mais vous savez comment sont les gens, un perso lié à un royaume (un groupe de pions contigus) ne supportera pas qu'un nouveau venu de la même couleur arrive. C'est un conflit. Le nombre de tuiles contiguës de la bonne couleur, ainsi que d'autres misées derrière le paravent des joueurs, résoudront simplement le problème. Si deux royaumes se joignent, même combat, mais cette fois l'attaquant choisit l'ordre dans lequel les perso s'affrontent (en général, il choisit la couleur dans laquelle il est le plus fort).
Un Othello sophistiqué ? Un go à 4 joueurs ?
Non : Euphrat est un jeu de plateau auquel il faut jouer plusieurs fois avant d'en découvrir toutes les subtilités. Il est d'un machiavélisme qu'une simple lecture des règles ne permet pas d'appréhender, pas plus que cet article d'ailleurs...
Alors, vous savez ce qui vous reste à faire.

Score 8/10

Docteur Mops

Children of the gods

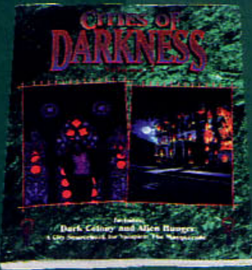
Supplément en anglais pour Fading Suns
Écrit par James Estes et Rustin Quaide
Édité par Holistic Design
95 F environ Dispo

Après nous avoir fait une description détaillée de la race humaine à travers ses plus grandes organisations (nobles, guildes, clergé), les auteurs de *Fading Suns* nous proposent un voyage au cœur de la société des deux principales races non humaines de l'Empire, les Ur-Obuns

Cities of Darkness 3

Un produit " 2 en 1 " pour Vampire : The Masquerade. En anglais chez White Wolf

116 F — **Dispo**



Compilation des suppléments collectors *Dark Colony* et *Alien Hunger*, cet épais livret souple reprend ces deux produits à la virgule près. Inutile à tous ceux qui les avaient déjà, il obligera les heureux possesseur de l'une des deux parties à la racheter pour avoir la seconde. C'est ça le double effet White Wolf. Ces suppléments n'ayant aucun point commun, en voici deux résumés distincts.

Dark Colony

Plutôt que de traiter d'une simple ville, il est question ici de toute une région des États-Unis, la Nouvelle Angleterre. Peuplés de plus de cent cinquante vampires, les six États qui la composent sont un microcosme de passions et de luttes très particulier et fertile en scénarios multiples. La région entière baigne dans une ambiance de folie et de rêve qui donne à ses habitants un charme et une profondeur hors du commun. On s'éloigne des traditionnels conflits de pouvoir pour arriver dans des zones de fantasmes sombres où seuls les esprits les plus torturés trouvent refuge. Très bien décrites, les diverses coteries de cette région permettent de vraiment comprendre la complexité des rapports qui lient ici les damnés. La barrière entre le Bien et le Mal, le vrai et le faux, la justice et l'oppression est encore plus ténue ici qu'ailleurs. Bien gérer la région sera un exercice de style ambitieux pour le conteur.



Pour une fois, le scénario fourni est jouable et peu présenter un intérêt très certain. Il est à déconseiller au joueur de "*Vampire : The grosse baston*" comme à tous ceux qui ont besoin de rebondissements incessants pour être captivés par une bonne histoire. Il s'agit en fait d'une quête d'identité qui passera par un chemin de croix expiatoire au cours duquel tous les coupables devront payer pour leurs fautes. Les différentes factions impliquées dans ce drame fourniront au joueur un panorama assez exhaustif des habitants du *Monde des ténèbres*. Tous les ingrédients d'une grande tragédie sont réunis ici. N'hésitez pas à vous y laisser sombrer.

Score : 8/10



Alien Hunger

Il diffère des "Telle Ville By Night" classiques principalement par le fait que c'est d'abord un scénario. La description des lieux et des personnages ne vient qu'en deuxième plan pour donner à l'histoire ses décors et ses acteurs.



L'action se passe à Denver et est destinée à des joueurs débutants et un conteur novice. L'essentiel de l'intrigue repose sur l'ambiance que les joueurs vont donner à leur partie. Le mieux serait que vos joueurs ignorent même qu'ils vont jouer à *Vampire* car ils vont jouer des personnages humains. Pour une fois, seul un bon roleplaying et des efforts de mise en scène donneront à cette histoire sa réelle profondeur. Paru très tard, ce produit aurait fourni un excellent scénario d'introduction aux règles de base. Il pourra vous servir à initier vos rares amis ignorant complètement *Vampire*.

Vlad Delage

Score : 6/10

Die by the Sword

Jeu vidéo PC d'action et d'aventure en 3D
Interplay / Treyarch Invention
350 F environ
Dispo

Donjons et bastons

Die by the sword, un jeu d'aventure dans la veine de *Tomb Raider* mâtiné de *Tekken II*, était très attendu (en tout cas par moi), non seulement à cause de son thème (un guerrier baffant des monstres dans un donjon), mais surtout parce qu'on nous annonçait un jeu dans lequel les combats à l'épée seraient rois et qui donnerait au joueur un contrôle total sur les mouvements de ladite épée, tout ça en 3D, la main sur la souris, mon chat sur les genoux.



Fébrile je reçois le jeu, j'installe, je lance... Oh des kobolds mal dessinés ! Oh, un guerrier avec des angles partout... Il a une grande épée dans le dos et il frime sa copine en bikini clouté. Oh, mais voilà que les kobolds attirent le guerrier dans les bois pendant que d'autres kobolds kidnappent la copine et l'emmènent au donjon. Qu'est-ce que c'est con un guerrier. "Par Brâk Märh, dieu des épées", se dit le guerrier, "je suis un guerrier et j'ai une grande épée, je vais donc descendre péter les dents à tous ces fâcheux, ça fera un joli collier pour ma copine..."





Arrivé à ce stade, ma déception était grande et le tutorial (didacticiel pour les francophones) aggrava encore cette première impression. Aaaargh, hurlai-je en réveillant mon chat, finissons-en ! Oukissons les chtreums ? et de diriger mon curseur vers l'option "arène"... Je fus bien inspiré.



Autant vous prévenir tout de suite, reproduire les mouvements en 3D d'une épée et du corps qui la tient avec une souris et un clavier, le tout sans bouger les oreilles, vous demandera quelques heures d'apprentissage. Personnellement, j'ai vite opté pour les mouvements préenregistrés façon arcade (il est également possible d'enregistrer ses propres trouvailles). Dans les arènes (quatre au total avec une option championnat et réseau), tous les coups sont permis (les têtes et les bras volent bas) et on peut choisir son champion parmi neuf combattants : orc, kobold, ogre, squelette... et humain. Apprendre à utiliser ce dernier personnage est important car c'est avec lui que se joue la quête. Les combats d'arène vous familiariseront aussi avec les graphismes assez moyens, les mouvements de caméras intempestifs et les multiples bugs d'affichage (l'épée et les personnages traversent les murs...).

Passez cette période d'acclimatation et d'apprentissage, j'étais donc prêt pour la grande quête : libérer ma meuf. Et c'est là que *DBS*, malgré tous ces défauts, m'a vraiment fait craquer. La quête est bourrée de tous les clichés qui font le charme du genre (pièges multiples, labyrinthes, passages secrets...) ; elle est scénarisée (embuscades, disputes de monstres...) et les bastons sont plutôt difficiles, ce qui oblige à faire régulièrement un tour aux arènes pour affiner les tactiques face aux différentes créatures. Seules les sauvegardes obligatoires façon consoles gâchent un peu le plaisir.

En résumé, même si *DBS* est loin d'être parfait, il est franchement prenant.

Ben

Score : 8/10 avec 3DFX

Score : 6/10 sans 3DFX



et les Ur-Ukars. La traditionnelle nouvelle d'introduction permet au lecteur de percevoir les préjugés qui entourent ces races. Elle permet de comprendre le degré d'obscurantisme des populations humaines de l'univers de *Fading Suns* (pas du nôtre bien sûr!). S'ensuit une plongée au sein de l'histoire et de la mythologie des Ur-Obuns, cette race amie des hommes. Ils sont séduisants, raffinés et cultivés. Leur société est stable et basée sur le respect des anciens et des traditions. Cela vous rappelle quelque chose... Effectivement : bien que tout cela soit très bien fait, l'impression de lire un supplément sur les Elfes dans l'espace m'a légèrement saoulé (bon j'avoue, je ne supporte pas les Elfes). Par contre, la suite est des plus intéressantes. La découverte du peuple des Ur-Ukars est un réel plaisir. La seconde moitié de ce supplément, qui leur est consacrée, est une invitation à partir explorer leur planète. Je me suis même surpris à regretter que cet ouvrage ne soit pas sorti plus tôt, j'aurais alors pris plaisir à faire commencer ma campagne au sein de ce peuple. Le soin apporté à la description de ces deux races fait de *Children of the Gods* un must pour tout meneur de *Fading Suns*, malheureusement le manque de scénarios tempère cette impression très favorable.

Score 7/10

Geoffrey

Heroes of Hope

Supplément Dragonlance Fifth Age en anglais. Edité par TSR
160 F Dispo



La gamme *Dragonlance Fifth Age* ne cesse de s'agrandir. Après avoir décortiqué la sorcellerie, elle lève aujourd'hui le voile sur le mysticisme. Découverte par Lunedor après le départ des dieux, cette discipline n'a cessé de se perfectionner. Les élèves de la Citadelle de Lumière et ceux des Chevaliers de Takhisis ont en effet trouvé le moyen de combiner les sphères entre elles, voire de les marier aux différentes écoles de sorcellerie. Bien que les limites soient encore nombreuses, certains prétendent qu'il est désormais possible de reproduire d'anciens miracles tels que la résurrection. Malgré ces avancées, les peuples de Krynn sont encore incapables de tenir tête aux Grands Dragons. Ils ne perdent rien pour attendre.

Heroes of Hope regroupe de nombreuses aides de jeu destinées aux joueurs. Outre quinze archétypes de personnages mystiques (moine, chaman, indépendant...), ils y trouveront un exposé sur les dieux et les différents ordres mystiques. Entre la Citadelle de la Lumière, la Légion d'Acier, les Chevaliers Solamniques et ceux de Takhisis, ils ont l'embarras du choix pour trouver un tuteur.

Les meneurs de jeu quant à eux reçoivent un cours d'histoire et de géographie sur le désert de Khur, la ville de Port Balifor et la cité elfe de Dimernesti. Ces trois lieux sont en effet exploités dans le scénario du supplément qui, soyons franc, est déplorable. Nos héros ne devront pas seulement sauver la vie de Lunedor, ils devront surtout retrouver une relique elfe enfouie dans les fonds marins.

En résumé, *Heroes of Hope* a pour seul intérêt d'éclaircir les rouages du mysticisme.

Score 4/10

Michaël Croitoriu

SUITE PAGE 42





Löwenherz

Édité par Gold Sieber
Disponible en boutique avec une traduction française incluse (ouf !)
Prix indicatif : 290 F

Un Cœur de Lion fait à point...

Rien à voir avec le *Lion Heart* réalisé par les auteurs de *Risk*, ce *Cœur de Lion*-là est allemand et d'une tout autre qualité.
Réalisé par le maintenant célèbre Klaus Teuber, le papa des *Colons de Katäne*, ce jeu a reçu le prix de la critique du "Jeu de l'année 1997" en Allemagne. La réputation de créateur de jeu de Klaus Teuber est devenue telle que ce prothésiste dentaire moustachu (personne n'est parfait !) vient de signer un contrat d'exclusivité avec une maison d'édition allemande. Pratique extrêmement peu répandue dans le milieu. Mais c'est normal, Klaus récidive et c'est tant mieux pour tout le monde.

Deux à quatre joueurs vont interpréter un seigneur, héritier potentiel d'un roi qui se meurt. Rien à voir avec du Ionesco, celui qui méritera de monter sur le trône devra faire preuve de toutes les qualités qui font d'un bon monarque un roi incontesté. J'ai nommé : la puissance, l'aptitude à la trahison et le pognon. It's good to be the King.
Un plateau de jeu avec un gros trou au milieu ?

En fait, le plateau de jeu est modulable afin de rajouter du piment dans le sel de l'action (bonjour les papilles !). Tout autour du terrain de jeu, des endroits spécifiques recueilleront les cartes et un compteur de points.



Une fois le plateau de jeu constitué, chaque protagoniste va placer à tour de rôle trois ou quatre tours (suivant le nombre de joueurs) accompagnées chacune d'un chevalier. Évidemment, vous trouverez un voisin encombrant qui voudra lui aussi conquérir des terres productives, signe du pouvoir en ces temps médiévaux.



Le but du jeu est simple : avoir à la fin de la partie le plus grand nombre de points de victoire. Oui je sais, ce n'est pas original, mais attendez plutôt la suite... Ces points s'obtiennent de plusieurs manières. La plus rentable est de se constituer un royaume à soi tout seul en construisant de petites palissades noires (moins salissantes) pour isoler une de ses tours et quelques chevaliers (genre "Propriété privée, chasse gardée", etc.). Très vite, le plateau de jeu va ressembler à la Sologne. De temps à autre, les mines d'argent d'un royaume rapporteront (trois fois dans la partie) ; on peut aussi agrandir un de ses royaumes par la conquête. Cette dernière option, si elle ne rapporte pas forcement énormément de points, a l'immense mérite d'en faire perdre aux autres joueurs si on se développe sur leurs terres.
Oui mais le pognon dans tout ça ?

À chaque tour, le joueur actif retourne une carte du paquet actions. Celui-ci a été préalablement trié par époques (de A à E) et les cartes de chaque époque mélangées entre elles. Dans la dernière époque, il y a la carte "le roi est mort" qui met fin à la partie. Les cartes d'actions proposent toujours trois actions différentes. Chaque joueur va choisir l'action qu'il désire pour ce tour : prendre une carte politique, poser des frontières, prendre de l'argent ou poser des chevaliers et/ou agrandir un royaume d'une case. Si deux joueurs choisissent la même action, il y a bouchon. D'abord on essaye de s'arranger :
"Si tu me files dix ducats, je te laisse faire l'action.
- Quoi ! Dix ducats ! Je rêve ! Et ma chemise aussi ?"
Ensuite, en général, c'est la guerre. Chacun mise secrètement une somme, le plus fort perd l'argent et fait l'action, le plus faible garde son argent et ne fait rien. Ça le mate.

Les cartes politiques sont de quatre ordres : désertion pour récupérer un chevalier ennemi, de l'argent (plein), un fief (qui permet d'avoir des points de victoire "surprise" en fin de partie) et des traités qui obligent à ne pas agresser un voisin. Ces cartes sont réparties en deux tas et après avoir choisi celui que vous voulez consulter, vous prenez la carte que vous désirez.
La propriété c'est le vol, d'accord, en attendant c'est à moi.



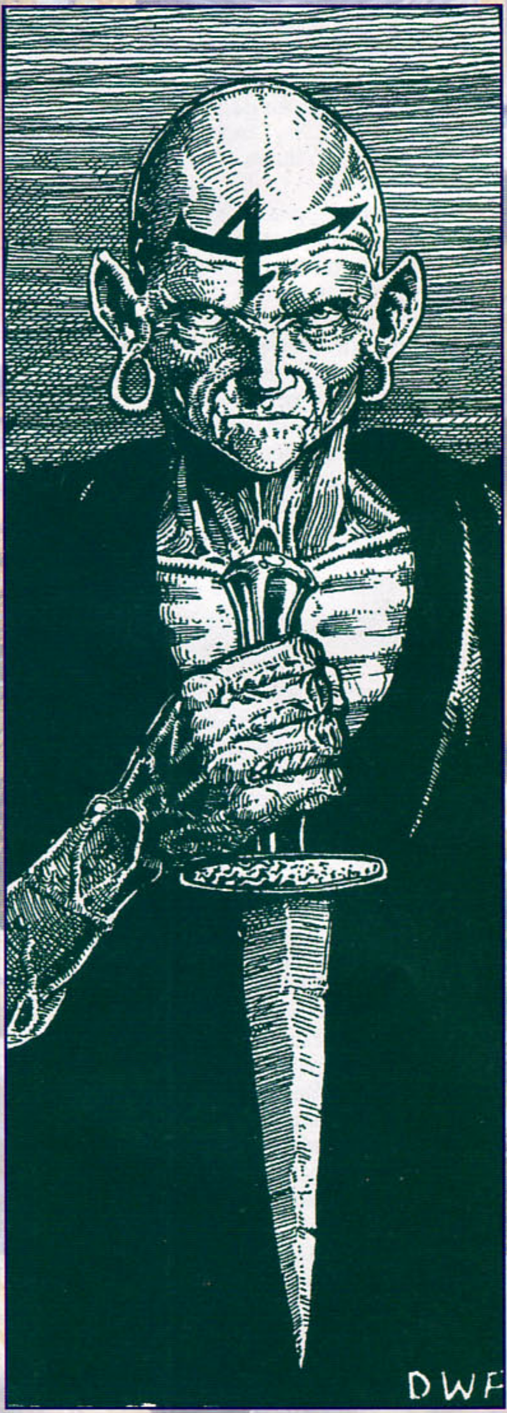
Löwenherz garde une parfaite jouabilité à deux ou trois. Il se joue en tours limités et une partie se déroule souvent en une heure après un apprentissage assez court. Les différents paramètres influençant le jeu permettent d'élaborer une stratégie personnelle sur du long ou moyen terme. C'est ainsi aussi que le jeu se renouvelle d'une partie sur l'autre dans un parfait équilibre où le hasard n'a que peu de part. La tension qui règne dans ce jeu de placement fait que le joueur qui saura évaluer les priorités d'action en évitant trop de conflits sera le nouveau roi. Souvent plus facile à dire qu'à faire...
À consommer sans modération.

Docteur Mops

Score : 9/10

Mage : The Sorcerers Crusade

Supplément en anglais pour Mage | Prix 180 F | Dispo courant mai



"1492 : christophe colomb découvre les Arts Magiques"

Tout va bien, merci

Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais je trouve qu'une bonne discussion commence toujours par un petit mot gentil. C'est vrai quoi, c'est pas parce qu'on se voit jamais qu'il faut en oublier les bonnes manières. Donc, salut, comment ça va ? mouais cool, alors super, c'est quoi ton truc-là, *la Croisade des Sorciers* ? et c'est bien ? ouais terrible. Eh ben voilà, tout est dit.

Pour ceux qui prennent le train en marche

Alors voilà. La *Croisade des Sorciers* est à la fois le petit frère et l'ancêtre de *Mage*, jeu dans lequel l'on incarnait des sorciers dans un univers contemporain. Tout comme *Mage*, La Croisade fait partie du Monde des Ténèbres, la gamme White Wolf qui rassemble les univers de *Vampire*, *Loup-Garou*, *Wraith* et *Changelin*. Pour ceux qui connaissent un p'tit peu quand même, La *Croisade des Sorciers* est à *Mage* ce que Dark Ages est à *Vampire*, à savoir une adaptation dans un contexte historique et chronologique antérieur. Pour les autres, sachez que tous les jeux du Monde des Ténèbres reposent sur un système à base de D10 où les caractéristiques et les compétences sont chiffrées de 1 à 5. Pour faire une action, on jette un nombre de dés égal à la somme caractéristique + compétence. Exemple : pour nager, Endurance 3 + Athlétisme 3 donne six dés à lancer. Pour réussir, on doit obtenir un certain nombre de dés dont le résultat sera égal ou supérieur à la difficulté de l'action entreprise (de 2 à 10). Plus l'action est délicate et/ou longue, plus on devra obtenir de "réussites". Exemple : pour nager longtemps en eaux calmes, chaque résultat supérieur ou égal à 5 permettra de maintenir son effort pendant une dizaine de minutes. Outre ce système commun, tous les jeux du Monde des Ténèbres mettent en scène un décor angoissant où créatures et phénomènes surnaturels se partagent la vedette. *La Croisade des Sorciers* ne fait donc que transposer les mages à l'époque de la Renaissance et reprend, presque dans son intégralité tous les éléments chers au Monde des Ténèbres : l'horreur, la magie, le féerique et les luttes secrètes.

Pour ceux que la croisière amuse



Alors voilà. Si comme moi vous avez sélectionné vos plus belles tomates pour accueillir l'arrivée de *Dark Ages*, vous serez sûrement surpris d'apprendre que la *Croisade des Sorciers* est... une excellente petite chose. À mon avis, la Croisade est même meilleure que *Mage* itself puisque l'époque de la Renaissance (1431-1550) se prête idéalement aux actions des mages et à l'ambiance scientifico-surnaturelle du jeu. Mais point de précipitation. La Croisade est conçue pour être jouable seule, comme un vrai jeu indépendant, et contient tout ce qu'il faut de règles de création, de gestion et d'utilisation de la magie. Le système n'a pas bougé d'un poil et la magie, si elle a été remaniée d'un point de vue "mentalité", n'a subi aucune modification de fond. Si les caractéristiques ne changent pas, quelques compétences ont été modifiées pour convenir aux exigences de l'époque. Armes à feu, Informatique et Connaissance de la Rue disparaissent (entre autres) au profit d'Archery, d'Academics et de Metaphysics (que je vous laisse traduire). Au final, la composition de la Croisade est calquée sur celle de n'importe quel jeu du Monde des Ténèbres. On y trouve une partie "histoire", qui comprend la description du monde et de ses acteurs, une partie "création des personnages" et une partie "art du conteur", avec

les règles, le système de jeu, la magie et les nombreux conseils qui vont bien. Les textes sont clairs, la lecture assez facile, la chronologie aussi précise qu'utile et les descriptions (personnages, cités, pouvoirs) évoquent une foule de synopsis pour vos premières aventures.

Léonard de Vinci était un grobill

Si comme moi vous avez accueilli Dark Ages à grand renfort de vos plus belles tomates, vous risquez d'être surpris en apprenant que la *Croisade des Sorciers* est... une excellente petite chose. Non seulement, les grands principes de *Mage* n'ont souffert d'aucun mauvais traitement lors de l'adaptation, mais le choix de la Renaissance me semble vraiment être une bonne idée. Et j'irai même plus loin en disant que la Croisade des Sorciers aurait mérité de sortir en premier. L'ambiance Renaissance est à mon avis bien plus propice au jeu que l'aspect contemporain de *Mage*. Ici, la magie semble plus omniprésente, plus fondamentale. Les groupes de mages ont de la gueule. Plus qu'une transposition historique, la Croisade est vraiment une porte ouverte sur les racines de *Mage*. L'histoire est placée au premier plan pour permettre aux joueurs de *Mage* de vivre un passé plus ou moins familier et aux autres de se plonger dans un univers baroque, torturé et très actif. La chronologie présentée dans le premier chapitre décrit chaque événement majeur de la Renaissance, qu'il s'agisse d'un fait réel (comme la découverte de l'Amérique) ou d'un élément de jeu (comme la création des principales organisations). De temps à autre, des annexes "fatalistes" proposent différents moyens de mettre en place les faits inéluctables ou, au contraire, de permettre aux personnages d'influencer sur le devenir du monde. Pour ceux qui connaissent, c'est un peu comparable à la construction de Netherhill, qui campe le lointain passé des *Royaumes Oubliés*. Il est donc possible de jouer "au jour le jour" ou bien de garder en mémoire les éléments de *Mage*, de provoquer certains changements ou d'assister à la naissance de figures qui reviendront à l'époque contemporaine.



L'Empire du club des cinq contre-attaque

C'est peut-être l'époque qui veut ça, mais la *Croisade des Sorciers* est placée sous le signe de l'intrigue politique, du complot. Les mages sont regroupés en organisations, sectes ou églises qui s'affrontent, se liguent ou s'ignorent dans un chaos généralisé. À la manière des clans de Vampire, les différentes organisations magiques possèdent toutes leur propre vision de la magie. Ces communautés, décrites dans le prolongement des règles de création, permettent aux personnages de s'impliquer dans une certaine conception de la magie. On trouve ainsi les Ahl-i-Batins, sages orientaux des mille et une nuits, la Confrérie des Akashics, typés Shaolins, les Chakravantis, très "Grèce Antique", le Chœur Céleste et sa Parole Divine, les Francs-Maçons, les Rose-croix, l'Ordre d'Hermès, les Explorateurs, j'en passe et des meilleurs. En plus de ces confréries, il existe un certain nombre de cultes et de factions qui pèsent autant sur l'équilibre magique que sur la balance politique du monde. On citera les cultes élémentaires, les mages déments dévoués à la magie destructrice, les cultes infernalistes et démoniaques, les différents clergés, les guildes financières, les familles de nobles... Tous ces intervenants donnent une profondeur très intéressante à la façade d'une époque dont on ne connaît finalement que les grandes lignes. Pour être franc, il est même très surprenant de constater que des Américains aient réussi à rendre aussi fidèlement l'ambiance historique de la Renaissance. J'ai eu beau chercher, je n'ai trouvé aucun des gros clichés foireux qui foisonnent dans leurs films à spectacle. C'est assez fin, bien décrit, pensé en profondeur et ça ne sent presque pas le produit commercial. Bien sûr, les empêcheurs de jouer en rond y trouveront un côté "nouveau filon à dollars", mais je suis persuadé que les amateurs de *Mage* seront surpris par la personnalité et la richesse de la *Croisade des Sorciers*. Et quand je dis "amateurs de *Mage*", je pense aussi à tous les fans de complots politiques, les mordus de magie, les dingues de background, les adorateurs de... Enfin bref, vous avez là un excellent produit, avec une mention spéciale pour les illustrations (ni trop, ni trop peu, mais toutes vraiment sympas) et surtout pour les nouvelles qui vous plongent, au fil des chapitres, dans l'ambiance du monde.

Julien Blondel

Barbatruc

La magie fonctionne de la façon suivante : chaque mage est " habité " par une puissance fondamentale (appelée Daemon) qui lui permet de découvrir, de canaliser et de donner forme à son énergie magique. Ces puissances procèdent de quatre principes majeurs qui sont Castellum (terre et matière), Furo (feu et dynamisme), Mare (eau et secrets) et Susurro (vent et esprit). Ces puissances guident le mage dans son apprentissage des voies magiques, des sphères (neuf au total) et de leurs applications (Force, Vie, Matière, Temps, etc.). L'utilisation des pouvoirs est gérée par deux caractéristiques fondamentales, l'Arête et la Volonté. L'Arête mesure la capacité d'un mage à façonner sa magie, à influencer et à maîtriser son énergie, tandis que la Volonté mesure à la fois sa force et sa résistance. Les sortilèges étant liés à une ou plusieurs sphères, qui peuvent chacune être divisées en spécialités (Transformation, Création ou Soins pour la sphère de la Vie), il en existe une variété quasi infinie.

Score : 8/10

LES BÊTES DE GUERRE

La petite bête qui monte, qui monte

supplément pour Warzone édité par Jeux Descartes
en français
dispo
109 F



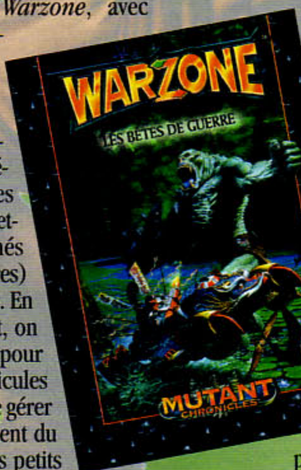
Les bêtes du titre, ce sont les véhicules de l'univers de *Mutant Chronicles*. Et ce supplément nous permet de gérer facilement les diverses choses roulantes et volantes qui peuvent nous tomber dessus. Messieurs, démarrez votre moteur et lancez-vous à l'attaque.

Un système bien rôdé

Le livret commence par nous expliquer comment se déplacent, combattent et agissent les différents véhicules de *Warzone*, avec exemples, photos et diagrammes à l'appui. Le tout est clair, bien décrit, simple et réaliste (autant que puisse l'être un jeu de science-fiction). Les règles sont précises et différencient les véhicules ouverts (motos, jet-packs) des véhicules fermés (chars, blindés en tous genres) et les roulants des chenillés. En ce qui concerne le combat, on trouve aussi bien les règles pour les armes fixées sur les véhicules que celles qui permettent de gérer les petits malins qui profitent du voyage pour tirer sur leurs petits camarades piétons. Le livret se termine par la description de dix véhicules (c'est un peu court, mais gageons que les suppléments futurs, dont les chroniques de *Warzone*, viendront étoffer cette gamme). Entre les deux, on découvre avec joie de nouveaux personnages célèbres (dont l'archinquisiteur Salvatore Nikodemus) et encore plus de troupes d'élite. Les adeptes de la symétrie obscure seront de la fête, en particulier avec un superbe biogéant armé d'une tronçonneuse (et des karnophages pour faire bonne mesure).

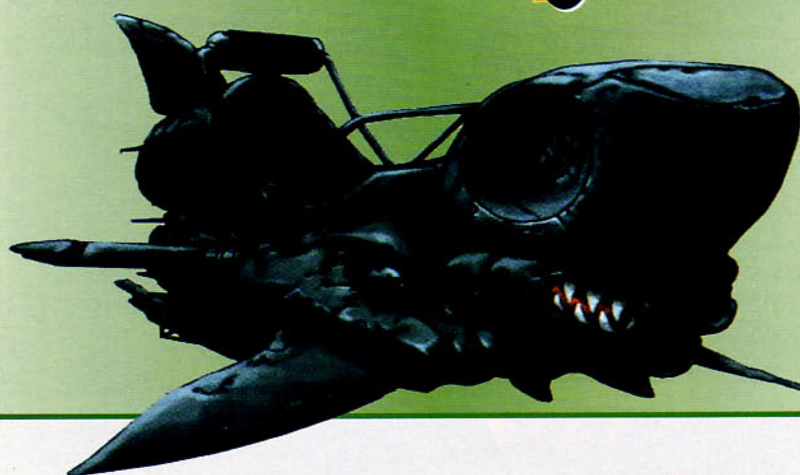
Le ramage et le plumage

On trouve, dispersées, dans tout l'ouvrage, plusieurs nouvelles très sympathiques qui louchent vers le style *Warhammer 40K* mais dont le ton est plus noir, plus cynique. L'univers de *Warzone* en sort vainqueur et permet aux joueurs plus adultes de préférer ce jeu à son concurrent direct. Côté look, on reste dans les standards Target Games, c'est-à-dire tout couleur, avec des dessins à tomber par terre. On regrettera cependant les fiches de véhicules en noir et blanc, qui sont certes faciles à photocopier mais aussi plus moches que le reste. Remarquons au passage que les figurines de véhicules sont prévues et qu'elles sont généralement moins belles que les dessins originaux (mais ne boudons pas notre plaisir : ils ne sont pas hors de prix et de très bonne facture tout de même). Seul point noir sur l'ensemble du produit : une fâcheuse tendance à mettre en page mécaniquement ce qui cause bugs et maladresses qui viennent entacher légèrement l'apparence générale de l'objet.



CROC

Score : 8/10



HELLGATE KEEP

Scénario en anglais
pour AD&D Forgotten Realms
De Steven E. Schend. Édité par TSR
70 F environ. Dispo

Dans les temps anciens, alors que les royaumes du Nord n'étaient encore que de vastes forêts, le peuple elfique édifia une forteresse fabuleuse nommée "Ascal's horn". Cette citadelle, destinée originellement à repousser les incursions orques, devint le refuge d'un grand nombre d'humains qui y réapprirent le grand art de la magie. Malheureusement, dépourvus de la sagesse millénaire des Elfes, les nouveaux maîtres de la citadelle se laissèrent séduire par des forces démoniaques. Au cours des temps, la forteresse devint le repaire des plus puissant démons et de leurs armées. Finalement, elle fut en partie détruite par une puissante alliance de mages.



C'est ce haut lieu de l'histoire du Nord que vos aventuriers auront à explorer. On y trouve de quoi ravir un groupe de forte puissance (six à huit personnages de niveau 9 à 12 tout de même), des monstres puissants, des salles et des trésors (magiques bien évidemment), un donjon classique somme toute. Enfin, je ne suis pas complètement honnête car sous cette aspect "salle/monstre/trésor", ce supplément s'avère très intéressant : certains PNJ, particulièrement savoureux, et une histoire des lieux fort bien ficelée m'ont donné envie de tester ce bon vieux donjon. Évidemment, les puristes des jeux non grosbills et non bourrins pourront monter au créneau, la chose sera aisée, ce scénario s'aligne sur les grands classiques du genre et ne prétend pas révolutionner *AD&D*. Malgré tout, la lecture de ce petit (32 pages) scénario est agréable et m'a donné envie d'aller traîner mes guêtres dans les sombres couloirs de *Hellgate Keep*.

Score 6/10

Geoffrey

Kithbook Satyrs

ça va chauffer dans les bermudas

Supplément en anglais
pour Changeling : the Dreaming
80 F
Dispo

Courir nu dans les vignes en jouant de la plume de Pan, c'est possible. Grâce au *Kithbook satyrs*, plus besoin d'un développeur suédois pour culbuter les bergères dans les foins. Armés de vos arguments en béton, bien campé sur vos pattes de chèvre, vous allez leur montrer sans complexe ce que c'est que les fruits de la passion et comment même sans être une fée on peut atteindre Arcadia en utilisant un bon plumard. Suffit d'avoir le bon rythme.



Fini les mensonges sur la mythologie grecque : enfin toute la vérité. Les dieux de l'Olympe ne sont que des fées turbulentes qui ont été bannies de leur monde en des temps reculés. Pour passer

le temps, elles se sont permis de mettre un peu d'ambiance dans leur lieu d'exil, la Terre. Leurs excès ont même eu certaines conséquences comme la naissance de nouveaux kith. Nés des fantasmes d'un peuple sans tabous, les satyres hantent la Terre depuis la Grèce antique. Ils sont le fruit des orgies incessantes qu'organisait le plus déluré des compagnons de Zeus, le turgescent Dionysos. Il n'hésitait jamais à associer des bêtes et en particulier des chèvres à ses petites sauteries. Les humains, abreuvés d'ambroisie et saoulés de musique érotique et de sexe, finirent par en rêver si fort que leurs transes devinrent réalité. Vous connaissez la suite... Aujourd'hui encore, les membres passionnés de cette confrérie parcourent le monde à la recherche du plaisir et se fraient un chemin parmi les êtres les plus ouverts (forcément très ouverts). Avec ce supplément, les rencontrer au coin d'un bois vous procurera sûrement une expérience inoubliable. C'est du moins toute l'ambition de ce petit livret plus anecdotique et cocasse que vraiment passionnant.

Score 6/10

Petra "la chaude" Delage
(et d'ailleurs)

La Frontière de l'Infini

Scénario Planescape en français
Édité par TSR
78 F
Dispo

À en croire les mauvaises langues, *Planescape* n'aurait aucun avenir en français. Jeux Descartes prouve aujourd'hui le contraire avec la sortie d'une première aventure signée Richard Baker III. Scénario conçu pour des personnages de niveau 1 à 5, *La Frontière de l'Infini* s'écarte sensiblement du traditionnel salle/monstre/trésor pour donner dans l'enquête. Engagés par une faction pour retrouver un dément nommé Eliath, les PJ sont contraints d'écumer les sombres rues de la Cage pour mener à bien leur mission. La vague grandissante de disparitions qui touchent indifféremment azimutés et bibards du quartier de la Ruche n'a pas en effet épargné leur cible. Pire que tout, alors qu'on le croyait mort, ce dernier resurgit du néant, victime d'une étrange amnésie. Quel mystérieux complot se cache derrière tout cela ? L'informateur a-t-il réellement été investi d'une mission divine ? Rien n'est moins sûr...



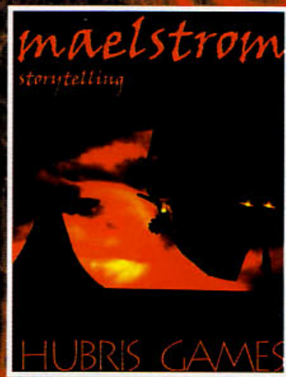
Première aventure officielle pour l'univers de *Planescape*, *La Frontière de l'Infini* développe une machination savamment pensée. Le déroulement, linéaire à souhait, ne devrait pas poser de problèmes aux meneurs et joueurs débutants. Pour les vieux routards, l'intrigue demeure une bonne base qui, après quelques aménagements, devrait facilement s'intégrer à n'importe quelle campagne maison. En conclusion, un bon scénario pour démarrer dans Sigil.

Score 7/10

Michaël Croitoriu

Maelström

Jeux de rôle en anglais de S. Lindberg, C. Aldridge et M. Schatz.
Édité par Hubris Games — 185 F — Dispo



Le *Maelström* est un univers en mutation perpétuelle, composé de mille royaumes dont les frontières sont mouvantes et incertaines. Ici, le village que vous aviez aperçu hier en contrebas ne sera peut-être plus là le lendemain ; il sera sans doute quelques lieues plus loin, à moins qu'il n'ait jamais été qu'une apparition du monde des Rêves. Une seule chose ne bouge pas dans le Maelström : les routes et les monuments érigés jadis par le Grand Empire, que la Grande Équinoxe a totalement rasés.

C'est dans ce monde plein de fantaisie et de poésie que vont évoluer vos personnages, un monde à mi-chemin entre le médiéval fantastique et le steam-age, où la magie, la technologie et les armes à poudre font bon ménage. Vous n'y trouverez pas vos Orcs et autres ennemis habituels, mais toutes sortes de peuples et de races extraterrestres (comme les Kril, des hommes-crabes) cohabitant tant bien que mal.

Le système de jeu se veut fluide et cinématique. Il y parvient parfaitement : simple et novateur, il m'a surpris par sa qualité et par les nuances qu'il offrait tout en restant léger. Ici, pas de tableaux, pas de calculs complexes. L'idée de base est qu'un scénario se découpe en plusieurs " scènes ". Le système de jeu propose donc de résoudre chaque scène pour le groupe de PJs dans son ensemble, tout en laissant la possibilité d'inclure aux événements les actions personnelles et plus précises d'un personnage en particulier.

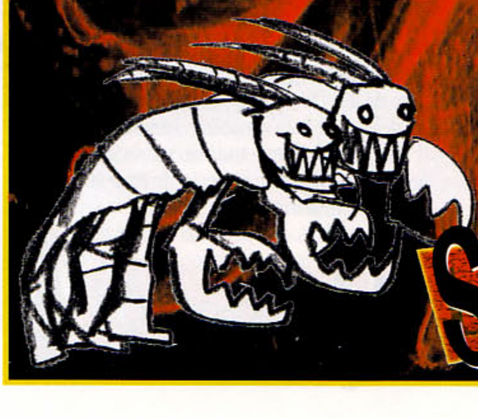
Les personnages ne sont d'ailleurs définis que par deux affinités (des compétences), deux descriptions (comme " observateur " et " passionné par la vérité ") qui donnent des bonus lors des jets de dés, et quatre caractéristiques principales (ou Aspect) qui ne sont pas sans rappeler les " règnes " de *Simulacre* : Pensée, Matière, Esprit et Chaos.

Ces règles, aussi simples soient-elles, sont ce que j'ai vu de mieux dans leur genre. Bien évidemment, elles n'ont de sens que si vous aimez jouer pour l'histoire, l'ambiance ou le rêve. Si c'est la boucherie, les rapports de force et l'optimisation de personnages qui vous intéressent, vous ne trouverez pas votre bonheur ici.



Vous l'avez compris, *Maelström* m'a conquis. C'est un univers mystérieux, un peu fou, qui invite à l'aventure autant que nos sempiternels univers med-fan, l'originalité en plus. Malheureusement, le background vire parfois au catalogue, les zones d'ombre restent importantes et le rôle des PJs est indéterminé. Autant de problèmes qui demanderont du travail au meneur et m'empêchent de mettre une note excellente à ce produit, par ailleurs magnifiquement illustré.

7.7





Score : 7/10

Montjoie !

Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit

299 F

Dispo

Tilsit (vous vous souvenez certainement d'*Africa*, un jeu de diplomatie sur la conquête de l'Afrique au temps des colonies) nous propose son tout dernier bébé. Censé décrire avec plus ou moins de précision la guerre de Cent Ans et son déroulement totalement chaotique, l'auteur nous livre un traité très libre de l'histoire mais un jeu de diplomatie et de chance qui vous fera passer de sacrés bons moments.

Le matos est superbe, la boîte bien pleine (le plateau, les cartes et les petits châteaux en résine donnent envie de s'y mettre tout de suite) et les règles lues et comprises en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Mais étudions plus en détail le système de jeu.





La tchatche, y a que ça de vrai

Dans un jeu où six factions se disputent le même gâteau (en l'occurrence la France), il est certain que la diplomatie, les intrigues et les magouilles ont beaucoup d'importance et *Montjoie !* ne fait pas exception à la règle. Les possibilités d'alliance et les multiples façons d'aider ou de gêner les adversaires (pécuniairement, militairement, etc.) y sont certainement pour quelque chose. Comme toujours, le premier joueur qui sort un peu du lot a de grandes chances de voir son "empire" réduire comme une peau de chagrin sous les coups de boutoir des jaloux. Il suffit d'être le bon joueur au bon moment.



La guerre c'est moche

Les combats sont résolus par le jeu d'une ou plusieurs cartes ET par un dé. Inutile donc de préciser qu'ils sont très aléatoires (même si on peut piocher plus de cartes si on les paie, un joueur riche ayant donc plus de chances de gagner qu'un autre). Mais cela donne des retournements de situation fréquents et favorise particulièrement l'attaque. Les joueurs les plus agressifs et les plus diplomates tireront certainement leur épingle du jeu et c'est ce qui fait le succès d'un bon jeu de plateau.

Le revers de la médaille

Le jeu n'est cependant pas exempt de défauts. Le caractère très aléatoire des événements spéciaux (en particulier le soulèvement, qui peut vous faire perdre jusqu'à six garnisons en cas de manque de bol chronique) pourra déplaire aux plus stratèges d'entre vous ; quant à la durée d'une partie, elle peut gêner les joueurs occasionnels que vous ne manquerez pas d'attirer à votre table de vieux briscards. En ce qui concerne la durée de la partie, les joueurs peuvent d'ailleurs se mettre d'accord pour que la partie se termine à la fin du huitième tour (et non sur un jet de dé). Le principal est que cela soit dit avant de commencer la partie, les tactiques à utiliser n'étant pas obligatoirement les mêmes.



Alors ? Qu'est-ce qu'on fait ?

On achète ! Sans hésiter ! La façon dont sont écrites les règles du jeu (de façon très didactique), le déroulement simple d'un tour de jeu (facile à appréhender pour un débutant) et le caractère dynamique d'une partie plaira à tous les publics et fera le lien entre les amateurs de *Risk* et ceux de *Civilization*.

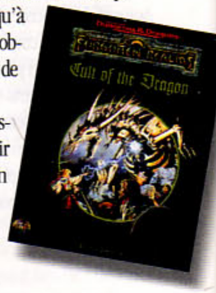
CROC

Score : 8/10

Cult of the dragon

Supplément en anglais
pour AD&D Forgotten Realms
Écrit par Dale Donovan
Édité par TSR. 160 F environ. Dispo

Ce nouveau supplément pour *AD&D* se propose de nous faire découvrir l'un des cultes les plus ténébreux et les plus puissants des *Royaumes Oubliés*. Au premier regard, rien de bien extraordinaire : on y trouve des puissants sorciers, des liches, des dragons et des dracoliches. En bref, de quoi amuser follement les amateurs de la chasse aux Xps. C'est avec la crainte de n'avoir affaire qu'à un énième catalogue de monstres et d'objets magiques que j'entrepris la lecture de ce gros supplément (125 p.).



La forme. En des temps reculés, la déesse de toutes les magies décida de choisir un mage prometteur pour lui faire don d'une partie de son pouvoir. Malheureusement, elle ne sut pas déceler l'étincelle de folie habitant l'individu. Celui-ci, alors doté d'une puissance considérable, se laissa peu à peu mener sur le chemin des ténèbres et finit par être transformé en une terrifiante liche. Il décida alors qu'il était de son devoir de préparer le monde à être dirigé par de monstrueux dragons mort-vivants (et accessoirement par lui aussi). La rapide croissance du culte et ses désirs hégémoniques lui attirèrent nombre d'adversaires puissants. Finalement, le sort du mage fut scellé au cours d'une titanesque bataille. Pour survivre, les derniers représentants de son culte durent se résoudre à se cacher. Dès lors de multiples obédiences apparurent, certaines prétendant suivre la voie ouverte par le créateur, d'autres agissant plus ouvertement pour le plus grand profit de leurs dirigeants.

Le fond. C'est donc un historique d'une exceptionnelle originalité (je plaisante bien sûr) qui ouvre ce supplément. La suite est une description détaillée des différentes branches du culte, ainsi que de ses membres et adversaires les plus notables. Comme il se doit, une liste de nouveaux sorts, monstres et objets magiques parachève l'ensemble. En définitive, un nouveau supplément en apparence fort peu intéressant, mais en apparence seulement ! En premier lieu, tout cela est très bien présenté et j'ai pris un immense plaisir à le lire, chaque nouvelle page m'apportant de nouvelles idées de campagnes. Ce supplément n'est pas original, il n'est pas destiné aux puristes des jeux d'ambiance, il fourmille de morts vivants et d'objets magiques. Mais il foisonne aussi de conspirations et de guerres secrètes, il sent bon le sang et la mort, un souffle épique s'insinua en moi à sa lecture. Si vous désirez faire jouer des campagnes de haut niveau, si vous attendiez la description de l'ordre noir digne d'animer vos grandes aventures, alors n'hésitez pas : ce supplément est fait pour vous.

Score 8/1

Geoffrey

Noblesse oblige

Marie-chantal au pays des fées

Supplément en anglais
pour Changeling : the Dreaming.
130 F. Dispo

Et un sourcebook de plus, un ! *Noblesse oblige* est une petite merveille pour tous ceux qui rêvent d'intrigues compliquées entre clans rivaux. Ce thème est encore une



fois exploité en détail sur plus de cent quarante pages ou le lecteur passionné va découvrir successivement les cinq maisons qui dominent le royaume de Concordia. Bannie d'Aracadia en des temps immémoriaux pour des raisons dont plus personne n'a aujourd'hui le souvenir, ces maisons nobles se sont développées bien à part les unes des autres, défendant leurs intérêts et leur tradition contre la convoitise.
Les Dougals, forgerons émérites dont les œuvres inestimables ont toujours su séduire les rois, ont de par leur talent une place à part dans la société féerique. Ils sont rudes et puissants et excellent aussi dans le façonnage des armes et des armures. L'influence politique de cette maison reste cependant limitée. Les Eiluneds sont les plus secrets. Maîtres en intrigues politiques et magiques, ils oscillent sans cesse entre l'ombre et la lumière. Tous leurs mystères vous seront enfin révélés. Les Fionas sont par tradition très liés aux Garous. Ouvertement alliés, ils en ont gardé un peu de passion sauvage. Leur autre marotte est l'Amour dont ils parlent toujours comme de leur seule raison d'être. Vous pourrez en leur compagnie passez du champs de bataille au boudoir en quelques instants. Aussi acharnés au combat qu'en amour, leurs passions sont légendaires. Gwydion : la maison du Faucon est le berceau des Héros de légende. Leur honneur passe avant tout et leur abnégation en a fait la maison la plus noble et la plus populaire. Leur prestige est aussi la faille de leur cuirasse étincelante. La dernière maison enfin, Liam, est la plus discrète et la moins reluisante. Ses membres, les Exilés, ont perdu leur amour pour l'humanité. Pourtant, leur rôle dans l'histoire est souvent primordial car ses membres sont souvent à l'origine de grands bouleversements. Ils sont comme marqués par le destin.

Score 4/10

Un micro-univers de plus à rajouter aux autres. Feuilletez-le avant de l'acheter car il se pourrait bien que vous soyez séduit. Si c'est le cas, ce supplément vous fournira tout le nécessaire pour jouer à *Changeling* dans l'univers très fermé de la noblesse. Sinon, inutile de casser votre tirelire pour le lire une fois et le laisser pourrir sur un placard à côté de votre canard en latex et de votre grenouillère rose.

Gwen Delage

Technocracy Assembled I

mine is bigger than yours

Supplément en Anglais pour Mage : The Ascension.
144 F
Dispo



White Wolf est comme ça: quand des sourcebooks sont épuisés on laisse passer un an ou deux puis on réédite par deux ou par trois les bouquins, histoire de s'en remettre plein les fouilles. *Technocray Assembled I* vous permet de (re)découvrir trois des branches majeures de cette organisation bien pensante. Forcément puisqu'elle pense à vous et à votre bonheur. Progenitors, Iteration X et New World Order se retrouvent ici face à face plus que côte à côte.

MANDRAGORE

Supplément en français pour ÉlixirÉdité par Asmodée Éditions
60 F Dispo





Élixir plus plus

L'équipe qui nous avait concocté l'excellent *Élixir* et le non moins réussi *Alambic* contre-attaque avec *Mandragore* et transforme, en quelques cartes, un très bon jeu en jeu “ culte ”. Vous allez me dire, c'est facile à écrire. Mais non Monsieur, je vous le prouve et pas plus tard que maintenant !

Des petites maisons dans de petites prairies

Dans *Mandragore*, on découvre avant toute autre chose des lieux. Toutes sortes de lieux (caverne du dragon, tanière du troll, chapiteau des clowns, caveau du vampire, etc.). Chacun permet à son propriétaire de disposer à l'infini d'un ingrédient de son choix (mais d'un seul type : la tanière du troll ne fournit que des nez de troll) pour lancer ses sorts. Si vos adversaires sont sympathiques, ils pourront profiter de ce lieu (à vous de les faire payer... avec un nombre de trouvailles au choix). Sinon, ils n'auront qu'à en tirer eux-mêmes dans la pile des trouvailles (ils sont nombreux dans cette extension mais une fois mélangés avec le jeu de base et les cartes d'*Alambic*, ils ne le sont pas tant que ça). Enfin, ça c'est si vous êtes un sacré chanceux parce que des tas de problèmes guettent les lieux. Des tas de problèmes que les adversaires jaloux ne manqueront pas de vous faire pleuvoir sur le coin de la tête. Votre lieu favori peut être fermé (certainement à cause de l'excès de zèle d'un magicien expérimenté et responsable de la salubrité publique), vous pouvez être exproprié et vos adversaires peuvent même venir chez vous vous voler des ingrédients. Moi je vous dis ma bonne dame, y a plus de jeunesse...



La suite, la suite...

Mais Mandragore ne contient pas que les lieux, loin de là. On y trouve aussi de nouveaux sorts (la plupart ne sont pas “ délirants ”, juste intéressants du point de vue ludique) qui ont généralement un rapport avec les lieux, mais ce n'est pas toujours le cas. Un terrible nouveau sifflet fait aussi son apparition et il est imparable (vous y croyez vous ??? moi non plus). Le tout est parfaitement homogène et ne déséquilibre pas du tout le jeu.

Résultat des courses (en sac)

Avec *Mandragore*, *Élixir* gagne encore en interactivité et permet donc plus de discussions, plus d'échanges et plus de trahisons. En un mot comme en cent, encore plus de façons d'oublier les divers gages dont vous êtes la victime (il était si facile, auparavant, de faire sa mauvaise tête et ne plus ouvrir la bouche après avoir été victime d'un “ poil au... ” bien senti). Désormais, cette tactique légèrement anti-jeu est toujours possible mais il sera plus difficile de dealer des ingrédients avec vos adversaires et cela vous éloignera d'autant de la victoire ! Tant pis pour vous ! Na !



Lord Winfield

Score : 8/10



MAX 2

Roulent roulent petits chars d'assaut

Jeu informatique en anglais
Édité par Interplay
359 F Dispo

On prend les mêmes...

Dans *MAX*, le premier du nom, on vous proposait de diriger les agissements de robots télécommandés sur une planète hostile. Genre *Full Metal Planète* mais avec de grosses coucougnettes. En effet, en plus des chars en tous genres, on pouvait se taper sur le coin de la figure avec des lance-missiles (courte et longue portée), des avions de plusieurs types et toutes sortes de bateaux gavés d'armement jusqu'à la gueule. Le tout était parfaitement simulé, en tour par tour et en SVGA. L'interface était clean et les scénarios particulièrement complexes. Malheureusement, l'IA était par trop timide et le joueur devait vraiment la pousser dans ses derniers retranchements pour obtenir une réaction agressive de sa part (ou faire des erreurs, immédiatement remarquées par l'ordinateur qui en tirait les conséquences adéquates : le plus souvent une attaque massive en règle).



... Et on ne change pas grand-chose

MAX 2 commence quelques années après *MAX* et ressemble à s'y méprendre à son prédécesseur : les fans ne seront pas dépaysés. Mais seront-ils déçus ? Oui et non. Oui parce que le jeu n'est pas assez différent du premier et non parce qu'il innove sur quelques points qui rendaient la première mouture lassante à la longue. Les changements ne sont pas énormes à première vue (pas de changement d'interface ni de choix des unités). Mais en y regardant plus en détail, on pourra trouver de quoi se caler une dent creuse (au moins). Le jeu permet désormais une utilisation du temps réel total (auparavant, le jeu à plusieurs était simplement géré par un système de tour par tour en temps limité), un peu comme dans *X-COM*. De plus, les programmeurs nous ont promis une IA plus agressive. Plus agressive elle l'est sans conteste, mais pour ce qui est de l'intelligence, faut voir... De façon plus anecdotique, le pointeur de la souris, lorsqu'il passe au-dessus d'une surface liquide (eau ou autre) laisse une traînée comme s'il était réellement présent à la surface de la planète. Mieux encore, la gestion des reliefs est prise en compte et il vous faudra tenir compte des reliefs pour concocter une stratégie digne de ce nom.



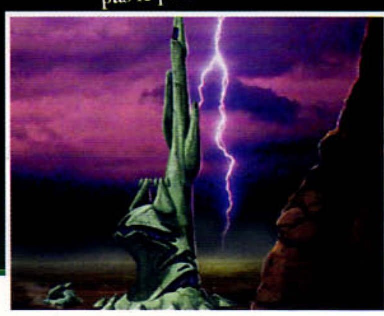
Score : 5/10
pour les vétérans

On achète ou pas ?

Si vous avez beaucoup joué au premier du nom, il y a de grandes chances que vous vous en soyez lassé et *MAX 2* n'est pas assez innovant pour vous redonner envie d'y jouer. Pour ceux qui ne connaissent pas *MAX*, cette version est en tout point supérieure à l'original et c'est une bonne occasion de vous y mettre, d'autant que l'alternance tour par tour / temps réel est à même de satisfaire pratiquement tous les publics.

CROC

Score : 8/10
pour ceux qui ne connaissent pas le premier *MAX*



L'Ascension c'est pas toujours le 15 mai
Les mages l'ont bien compris. Chacun à leur manière, ils suivent un chemin long et difficile pour contrôler le monde. Et en plus ils n'arrêtent pas de se chamailler pour le pouvoir. Chaque groupe est décrit de manière intéressante et drôle. On découvre ses buts, ses magouilles et surtout les modes de pensée originaux de ses membres : que du bonheur. La seconde partie de chaque sourcebook est toujours plus technique puisqu'elle propose de nouveaux pouvoirs, des archétypes de chacune des organisations et de nombreuses petites règles additionnelles. Dans l'ensemble ça le fait, c'est dense et riche à souhait.
Pour votre gouverne :
Les Progenitors sont des mages qui ont pour ambition de mélanger science et magie. Ils utilisent la biologie, la génétique et le clonage. Ils sont également spécialistes des drogues et des manipulations mentales. Leur approche du monde est scientifique et froide à souhait. Les membres d'Iteration X tapent pour leur part dans le délire informatique et technologique. Entre cyborgs et robots leur cœur balance. Ils ne sont pas à la pointe du progrès car ils sont le progrès. On ne peut rien ajouter. Quant au New World Order, il manipule autant qu'il est manipulé. Il passe son temps à bâtir des réseaux d'influence et des contre-réseaux pour surveiller les premiers. Les arcanes de sa politique sont parfois même plus complexes que celles de sa magie. Tous trois sont sûrs d'être la tête réelle de la Technocracy : cela leur permet de supporter les autres.

Score 8/10

Paula Delage

Transylvania Chronicles I Dark Tides Rising

vampire : The sauce au flan

Supplément crossover
pour VP :TM et Dark Ages
108 F
Dispo

Première partie d'une ambitieuse campagne, ce supplément vous propose de partir à la conquête de 800 ans d'histoire. Il est censé jeter les bases d'une folle aventure faite de mystères et d'intrigues qui entraînera vos personnages au cœur de la tempête et leur fera un peu battre le cœur, hum. Mais en fait de début de campagne, on se retrouve avec trois scénars miteux qui sont à peine des synopsis convenables pour crétins attardés. Quant aux folles aventures, elles doivent commencer dans le deuxième volet de la campagne, voilà ça doit être ça. Il est quand même surprenant que les campagnes pour *Vampire* se suivent et se ressemblent. Elles possèdent toutes les éléments pour réussir. Elles sont toujours étayées par une foule de renseignements, de descriptions et de PNJs mais reposent sur des intrigues tellement peu intéressantes que tout le boulot est à refaire si on veut tirer parti du produit. Jeu d'ambiance, *Vampire* mérite aussi de vraies histoires. Le plus grand défaut de ce supplément est qu'on n'y retrouve pas le goût du sang. Les protagonistes sont tous gentils, voire angéliques. Les rares méchants ayant au-dessus de la tête un gros panneau



THE BOOK OF THE SHADOWLANDS

Supplément en anglais pour Legend of the Five Rings édité par AEG
Écrit par Kuni Mokuna, sorcier du clan du Crabe (et accessoirement Cris Dornaus et Rob Vaux)
180 F environ Dispo

J'entends déjà les Samurais aiguiser leurs katanas et les Shugenjas réviser leurs sorts à l'annonce de l'arrivée d'un bon gros manuel de monstres de 160 pages. Je vois d'ici les sourires réjouis des Samurais satisfaits à l'idée de ne plus avoir à se prendre la tête avec ces stupides règles d'honneur, "haut les cœurs, on va enfin pouvoir trancher dans le lard sans avoir à réfléchir". Enfin j'imagine la satisfaction des Shugenjas désireux d'invoquer et de lier des Onis malfaisants de manière à accroître démesurément leur puissance. Malheureusement pour vous, vaillants aventuriers, les auteurs de AEG ont eu la glorieuse idée de nous gratifier d'un manuel des monstres intelligent (le manuel, pas les monstres, encore que...). "Qu'est-ce donc que cela ?" demandez-vous paniqués (pas la peine de dire le contraire je le sais). Eh bien examinons-le ensemble.



Bienvenue dans un monde merveilleux

Ce supplément s'ouvre sur une courte introduction nous permettant de découvrir l'auteur, un Shugenja qui voua sa vie, son corps et son âme à comprendre les Shadowlands et ses créatures de manière à pouvoir les éradiquer. Ses premiers travaux consistent à nous faire découvrir la géographie de ces terres corrompues. La visite de ces désolations arides et de ces marais putrides a de quoi séduire n'importe quel meneur et terrifier n'importe quel joueur. Ces récits de voyage sont accompagnés d'une description très détaillée des effets de la corruption des Shadowlands sur un individu, ainsi que des moyens de s'en protéger. La lecture de ces deux chapitres montre à quel point le domaine de Fu Leng est un endroit dangereux, définitivement réservé à des explorateurs expérimentés.

Plutôt que d'élaborer une ennuyeuse liste de caractéristiques de monstres, les auteurs ont préféré se focaliser sur l'étude détaillée d'un petit nombre de créatures.



Les Gobelins

La première étude concerne les Gobelins (qui se nomment eux-mêmes Bakemonos). Et la lecture de ce seul chapitre permet de comprendre la qualité et l'intérêt de ce supplément. En effet, les auteurs parviennent à nous faire apprécier cette race si souvent rabaissée au rang de XP pour débutants. Depuis leurs origines jusqu'à la structure de leurs villages, en passant par la description de "la Grande Puanteur", leur gigantesque et unique cité (qui se trouve être protégée par les Shugenjas du Crabe !), tout ici est intéressant. Et pour ceux qui auraient encore des doutes sur les capacités de ces petites créatures, un rapide coups d'œil sur leurs techniques de combat devrait suffire à les persuader qu'ils ne sont malgré tout pas des adversaires à prendre à la légère.



L'artillerie lourde

Après une courte description de Ogres et des Trolls, nous avons le droit à un important traité concernant les Onis. Ces créatures maléfiques sont les plus puissants serviteurs de Fu Leng et leur diversité ne les rend que plus difficiles à affronter. La description des plus puissants types d'Onis permet de comprendre que la plus sûre arme contre ces créatures reste la connaissance de leurs capacités. Ces démons peuvent être extrêmement puissants et hautement intelligents : loin de constituer des points de gloire bon marché, ils font alors de parfaits grands méchants dignes d'être à l'origine d'une quête visant à leur destruction. Quelques conseils permettent aux Shugenjas d'apprendre à les invoquer, mais gare à l'imprudent qui désirerait jouer avec de tels êtres.

La cerise sur le gâteau

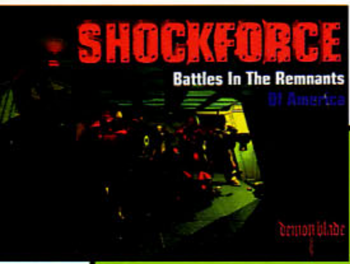
Après une brève description de monstres "à viander", les mystérieux Nezumis nous livrent leurs secrets. Ces hommes-rats originaires des Shadowlands sont de farouches adversaires des créatures corrompues de Fu Leng et devraient par conséquent être des alliés de choix pour les humains de l'Empire. Malheureusement, l'apparence et les manières des représentants de ce peuple ont jusqu'à présent provoqué leur isolement de la société humaine (à quelques exceptions près). Découvrir cette race donne envie de la faire découvrir à ses joueurs, tenter de comprendre, de sympathiser et de s'allier avec ces créatures, peut être l'un des plus intéressants challenges proposé par ce supplément.

En bref

Écrit du point de vue d'un habitant de Rokugan, le *Book of Shadowlands* n'est pas seulement agréable à lire il est aussi très intéressant. Son principal défaut à mes yeux est le manque de cartes précises de ces contrées. Cependant, bien que dépourvu de scénario, c'est sans mal que les meneurs trouveront de quoi alimenter leur inspiration. Cet ouvrage foisonne de personnalités hautes en couleurs, de lieux et d'idées exploitables. Les auteurs ont su éviter l'écueil du manuel de monstres purement commercial pour nous offrir un supplément de grande qualité qui s'avérera rapidement indispensable à tout meneur de *Legend of the Five Rings*.

Geoffrey

Score : 8/10



Shock Force

Jeu de combats avec figurines
Édité par Demon Blade

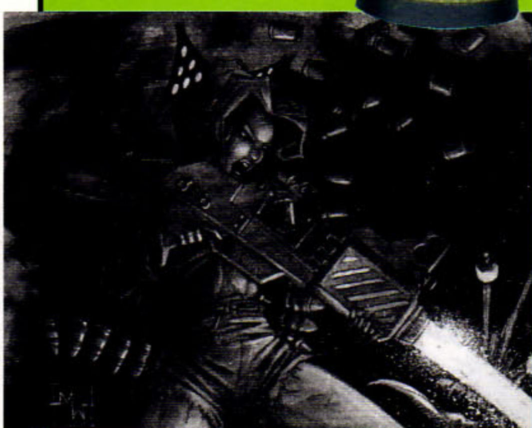
90 F

Import

Ce livret de 50 pages est le premier jeu de Demon Blade : un système de combats SF pour figurines 25 mm. Sous une belle couverture, on découvre une maquette inexistante et des illustrations médiocres. On est loin de la qualité graphique des jeux concurrents !



Par ailleurs, la table des matières annonce la couleur : les règles avant tout, le background après. Cela peut sembler un peu cavalier, mais ce n'est pas gênant.

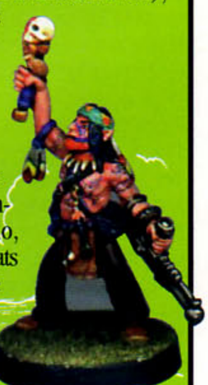


L'originalité de Shock Force est d'offrir un système de “ points ” qui ne permet pas uniquement d'acheter des troupes toutes faites (c'est pourtant une option), mais aussi de créer et de personnaliser des héros, des armes, des véhicules, des unités. Chaque paramètre (Mouvement, Défense et Mental pour hommes et véhicules ; Portée, Précision et Aire d'effet pour les armes) a un coût, et il ne reste qu'à faire son choix.

Le “ plus ”, c'est qu'il existe des Avantages et des Désavantages pour chaque catégorie : votre unité peut être constituée d'appelés, votre sergent peut être de ceux qui ont tendance à abattre les fuyards pour l'exemple ou vos armes peuvent être munies de viseurs thermographiques, etc. Cela permet de personnaliser ses troupes à outrance ! Un vrai régal...

Le système de jeu est très simple, trop pour les tacticiens. À chaque tour, chaque figurine dispose de quatre actions (Mouvement, Tir, Corps à corps, Tir de réserve). Les tirs sont résolus ainsi : le tireur jette un nombre de D6 égal à la Précision de son arme (de 1 à 5). La cible fait de même, selon sa Défense et sa couverture. On fait les totaux et la cible meurt si elle a moins que le tireur. Pour le corps à corps, c'est pareil.

Reste le background ! Tout cela se passe aux États-Unis en 2142. Les Mégacoms (comprenez corporations) ont pris le pouvoir. Toutes-puissantes, elles n'hésitèrent pas à jeter n'importe où leurs déchets toxiques et nucléaires, ce qui, de génération en génération, créa des races mutantes. Voici donc les factions en présence : la Shock Force (comprenez Space Marines au service des corpos), les mafiosi Orgs (comprenez Orks), les Mutants (très résistants), les GothRats (des rats mutants, comprenez donc des Skavens), les DeadTech Systems (des zombis-cyborgs vêtus comme des cow-boys, issus de l'imagination d'un savant fou), les Vengequan (les Indiens pour aller avec les cow-boys).



Tout cela fait sourire, au second degré. En tout cas, c'est comme cela que je vois Shock Force : comme un jeu apéritif rigolo, pour faire quelques combats en une heure ! Reste que l'investissement est lourd et que l'éditeur ne doit pas être de mon avis, lui qui s'évertue à produire des figurines aussi belles que celles de Games Workshop (et si ressemblantes !)...

7.7

Score : 5/10
Pour jouer délire...



lumineux, style enseigne de cirque, indiquant Bad Guy qui clignote en rouge, vos joueurs vont avoir du mal à les rater. Vous trouverez donc un vague squelette de scénars moisis, noyé dans des pages de descriptions historiques assez intéressantes. Au chapitre des bonnes choses, on retiendra la chronologie qui met en parallèle les Kindred et les hommes. Avec du courage, de la patience et du travail, vous devriez pouvoir en faire quelque chose de vraiment bien. Espérons que la suite aura plus de pêche, c'est de toute façon impossible qu'elle en ait moins.

Score 2/10

Muriel Delage

A fist full o'ghost rock

Supplément pour le jeu de plateau
The great rail wars
Édité par Pinnacle
108 F Dispo

Ce premier supplément pour *The great rail wars* (Vous vous souvenez ? le jeu de combat avec figurines se déroulant dans l'univers de *Deadlands*) est un petit bijou et il suffirait de deux ou trois opus de ce genre pour en faire un véritable must. L'ouvrage débute par des modifications de règles mineures et quelques règles optionnelles (chez Pinnacle, on aime beaucoup les règles et moi aussi, ça tombe bien !). Mais le meilleur est à venir. Les quelques 80 pages qui constituent ce supplément ne contiennent pas moins de trois campagnes qui permettront aux amateurs de *Rail wars* de s'en donner à cœur joie. Entre les duels au petit matin et les abordages de steamers dans le labyrinthe californien, toute l'ambiance débridée de *Deadlands* est présente.



Alors que *Doomtown* nous offre un western presque normal, ces campagnes sont bourrées jusqu'à la gueule de monstres en tous genres, morts vivants et magiciens (aussi bien indiens que blancs). Mieux encore, des nouvelles fiches de personnages sont fournies (malheureusement, elles sont en noir et blanc et même pas sur du carton : une honte vu le prix du supplément). Je ne vous dévoilerai pas les événements qui vont animer ces campagnes mais sachez que chaque joueur possède des briefings détaillés et que les batailles rangées ne sont pas les seuls événements qui menaceront la vie de vos personnages. Bonne mort à tous !!!

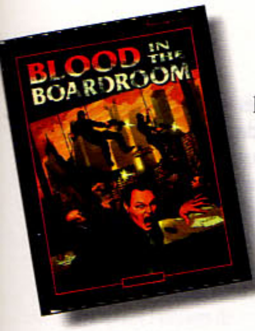
Score 8/10

CROC

Blood in the boardroom

Supplément en anglais pour Shadowrun
Édité par FASA,
90 F environ. Dispo

L'impression qui se dégage quand on consulte ce supplément pour la première fois n'est pas franchement engageante : on a du mal à cerner les objectifs de l'auteur,



le découpage en chapitres ne semble pas suivre une logique particulière et la qualité des illustrations laisse souvent à désirer. Bref, on aurait un peu tendance à le classer d'emblée au rayon des lectures dont on peut se passer. Et pourtant...

Sans aller jusqu'à affirmer qu'il faille à tout prix le posséder, il mérite certainement qu'on s'y attarde un peu plus. *Blood in the boardroom* n'est rien de moins qu'une mise à jour détaillée de la situation du Monde des Ombres de *Shadowrun*, du point de vue des mégacorporations, à l'aube des années 2060. Indéniablement, la situation est en train d'évoluer - on peut même parler de révolution corporatiste. Après l'élection du dragon Dunkelzahn comme président des UCAS, suivie de peu par son assassinat, une incroyable série de magouilles et de règlements de comptes entre corpos vient de se déclencher. Elle débouchera sur une guerre ouverte corporatiste aux conséquences énormes. Certaines corpos très connues vont disparaître, tandis que de nouvelles vont naître. Une chose est sûre, l'heure n'est plus aux accords tacites ou aux coups fourrés sournois. Cette fois, les mégacorpos sont bien décidées à passer à l'étape supérieure, à savoir l'utilisation ostensible de la force.

Score 7/10

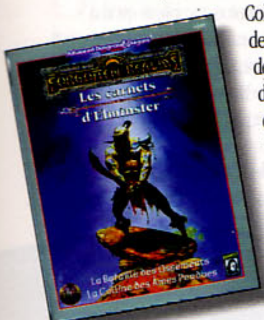
Au programme de cette extension : situation des corporations avant et après la crise, motivation des VIP, intrigues complexes et synopsis détaillés pouvant impliquer les PJ. Le principal défaut du supplément reste le travail important qu'il nécessite de la part du MJ pour bien exploiter tous ces éléments.

Lord Winfield,
spécialiste des jetons de présence

Les carnets d'Elminster Appendice I

Supplément AD&D
pour Les Royaumes Oubliés
Édité par TSR
75 F Dispo

Cette suite aux carnets du plus célèbre mage des *Royaumes Oubliés* est un vrai régal. Nous avons droit à la description de deux régions laissées de côté dans la boîte de base, à savoir la Bataille des ossements et la Colline des âmes perdues. Ces deux sites, situés au nord-est des contrées du Mitan occidentales, sont entièrement décrits par deux autochtones, une nécromancienne et un druide. Vous retrouverez le format désormais habituel des livrets. On vous passe en revue la faune, la flore, les habitants, l'histoire, les rumeurs, etc. Ces deux traités s'avèrent être d'une richesse incroyable et c'est bien le diable si un maître de jeu n'arrive pas à en tirer de nombreuses idées d'aventures. On prend beaucoup de plaisir à parcourir les deux livrets, les auteurs mêlant informations et anecdotes en un excellent cocktail. En plus des deux



PREDATOR & PREY

Le monde est éveillé, il serait temps pour vous d'ouvrir l'œil

Supplément en anglais pour Shadowrun **120 F** **Dispo**
Édité par FASA

Une bonne idée de base

Shadowrun nous prend la tête depuis sa première édition avec toutes sortes de créatures fantastiques, dites "éveillées", mais les scénaristes (aussi bien amateurs que les vrais pros qui bossent pour FASA) n'avaient pour l'instant utilisé ce concept que pour mettre dans les pattes des personnages-joueurs des chiens de garde un peu plus puissants qu'à l'ordinaire. Et c'était d'autant plus dommage que deux suppléments pleins à craquer de monstres (voir ***BACKSTAB*** précédent pour une critique de l'un d'entre eux qui vient de paraître en français) vous tendaient les bras... Mais tout ceci est oublié, bienvenu dans *Predator & Prey*.



Ça pique, ça mord, ça pince fort

P&P (pour les intimes) nous propose trois courts scénarios (74 pages pour les trois tout de même) mettant en scène des animaux éveillés (TRÈS éveillés pour certains). Le premier nous propose un petit voyage dans un pays chaud et sévèrement "junglé" à la recherche d'une sacrée connerie (c'est mon avis et je vais le partager avec pas mal de runners... enfin, avec ceux qui vont en revenir vivants). Le deuxième nous propose un grand voyage dans les Caraïbes et en Afrique noire (idéal pour bien profiter du supplément Cyberpirates) où les créatures ne sont malheureusement pas autre chose que des adversaires un peu originaux (mais tout de même trop proches des monstres errants de nos bons vieux donjons). Le dernier scénario est encore plus bourrin (avec des tas de vilaines créatures agressives) mais bien plus original au final.

Et alors ? Et alors ?

Ben franchement, le principal intérêt de ces trois aventures est de dépayser les personnages-joueurs et de pouvoir être jouées en une soirée (c'est déjà ça), sauf le deuxième. Autrement, l'utilisation originale des créatures éveillées est certainement pour une prochaine fois, surtout pour le premier scénario, entre "Arachnophobia" et "Predator". FASA aurait certainement pu trouver mieux



pour mettre en scène des créatures paranormales mais on y trouve tout de même de quoi jouer des créatures "bouche-trou" entre deux scénarios plus importants. On reste quand même sur sa faim avec ce supplément, un peu un cran en dessous de ce que nous concocte habituellement cette firme.

Croc

Score : 6/10

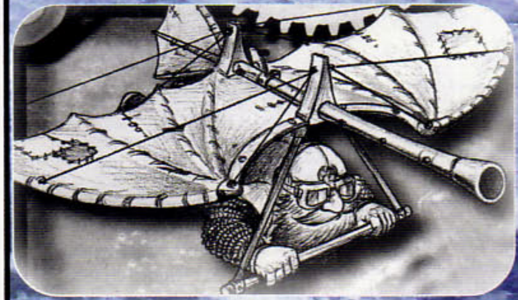
Des listes qui prennent de la place

Comme pour occuper inutilement du terrain, vous trouverez à la fin de Predator & Prey une liste de monstres et de pouvoirs tous déjà parus dans des suppléments précédents. Ils sont censés avoir été réactualisés mais les différences sont minimes : aucun intérêt donc.

ROYAUMES NAINS

supplément pour Demonworld 119 F dispo
édité par Asmodée Éditions en français, ,





Les Nains ne semblent, de prime abord, pas être la race la plus amusante à jouer à *Demonworld*. Ils sont petits, lents et portent la barbe. Leurs unités ne sont pas très variées (une hache, une armure et la vie est belle). Mais les Nains de *Demonworld* sont bien plus que cela...

Le choc de l'artillerie

Les Nains, dans *Demonworld*, sont des experts mécaniciens et apprécient au plus haut point tout ce qui pète, pétarade et explose. Les armées impériales bénéficiaient déjà de troupes naines alliées et équipées d'arquebuses. Les Nains possèdent des arquebuses eux aussi, mais également des tromblons (armes à feu géantes qui nécessitent trois servants pour les déplacer), des mortiers (existe en deux tailles), des mitrailleuses primitives et une sorte de tortue mécanique équipée d'une douzaine de canons. Les Nains les plus fous entrent sur le champ de bataille accrochés sous des ailes volantes dont l'armement laisse rêveur (lance-flammes et tromblon en général). Pour ce qui est de l'originalité, on peut dire que l'on est servi... Mais ce n'est pas tout...

Le poids des machines de guerre

La principale arme de guerre des Nains est la machine de guerre à vapeur. C'est une sorte de robot géant à figure humaine (naine plutôt...) dont l'armement est constitué (au choix) de deux énormes haches ou deux énormes marteaux. Sa puissance de combat atteint son paroxysme lorsque les Nains qui le commandent de l'intérieur poussent la chaudière à fond afin que le robot se déplace et frappe plus vite. Cela entraîne souvent des dommages irréparables, voire la destruction du robot dans une grande gerbe de flammes et de fumée, à la grande joie des petits et des grands (plutôt des grands en fait).



Les forces naines

Le reste des armées naines est constitué par une solide base de guerriers (aucun n'est vraiment mauvais et les troupes d'élite vraiment puissantes).

Les unités rapides sont constituées de Nains sur poneys et de géants (existe en deux tailles : les grands et les vraiment grands). On saupoudre ce qui reste de cartes de recrutement avec des objets magiques rustiques (haches, boucliers, etc.) et des héros qui en ont (du courage, et à revendre je peux vous le promettre).





Haut les Nains !

Somme toute, ce quatrième supplément pour *Demonworld* est une franche réussite. Mieux mis en page, mieux illustré, Isthak devra faire un effort pour faire oublier les nabots. Côté armée (c'est le principal finalement), on trouve à la fois de quoi faire plaisir aux fans de ce petit peuple belliqueux et de quoi donner envie aux autres de se constituer une armée. Que demander de plus ?

Alain Ponchet

Score : 8/10

descriptions, le lecteur trouvera des tables de rencontres propres aux deux régions décrites, aide de jeu qui reste d'un intérêt moindre. Mon seul reproche concerne les illustrations intérieures qui dans l'ensemble sont de piètre qualité, exception faite des tables de rencontres qui sont superbes. Un supplément agréable et de qualité que je conseille vivement aux maîtres de jeu des *Royaumes Oubliés*.

Score 8/10

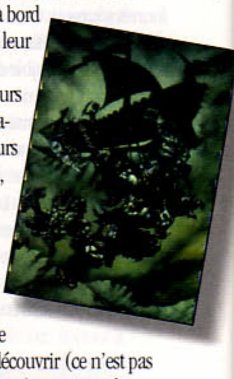
Olivier Collin

Crystal raiders of Barsaive

Supplément en anglais pour Earthdawn
Édité par FASA,
150 F environ. Dispo

On le dit souvent : plus que tout autre jeu de rôles, *Earthdawn* a véritablement pris sa dimension au fil de ses suppléments, pour beaucoup excellents. *Crystal raiders of Barsaive* ne déroge pas à la règle.

Ce supplément présente en détail ces étonnants Trolls pirates qui parcourent la Province à bord de leurs drakkars volants et doivent leur nom de "crystal raiders" au cristal enchanté qui orne leurs armes et leurs armures. Après une longue présentation historique de ce peuple, plusieurs clans sont précisément décrits. Puis, une partie technique aborde les règles sur les vaisseaux et les combats aériens, avec statistiques en tous genres à la clé (équipage type, vitesse des différents navires volants de Barsaive, etc.). Le livret se conclut sur de nouveaux trésors à découvrir (ce n'est pas l'aspect le plus fascinant d'*Earthdawn*), avec tout de même des précisions bienvenues sur les cristaux enchantés, ainsi que la présentation de nouvelles créatures originaires de cette région montagneuse du sud-ouest.



À sa lecture, on retient qu'il serait réducteur d'assimiler ces hordes de Trolls à de simples brutes sanguinaires, passant leur temps à tuer et piller tout ce qui a le malheur de se trouver à leur portée. Ce serait oublier leur haine féroce pour les Thérans - que le royaume de Throal se devra d'exploiter tôt ou tard - et surtout, leurs rites ancestraux. À bien des égards, les "crystal raiders" font penser aux Klingons de Star Trek, avec leur culture violente mais plus complexe qu'il n'y paraît, car fondée sur des valeurs d'honneur, de courage et de loyauté. Qu'on ne s'y trompe pas : dans la terrible guerre qui se profile à l'horizon de Barsaive, les Pirates du Cristal auront leur mot à dire (ou plutôt leurs crânes à fracasser !).

Score 8/10

Lord Winfield, spécialiste des Trolls des mers du Sud

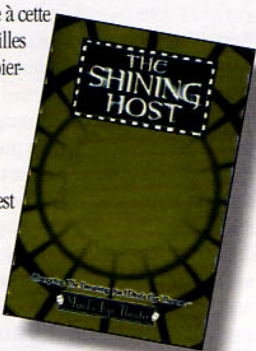
The Shining Host

Supplément Mind's Eye Theatre en anglais
Édité par White Wolf
110 F Dispo

Adapter le jeu de rôle *Vampire La Mascarade* en grandeur nature est une chose, adapter *Changelin Le Songe* en est une autre. Persuadé de pouvoir mener à bien

sa mission, White Wolf ajoute aujourd'hui un énième livret à sa collection *Mind's Eye Theatre*. Nous nous en serions bien passés !

The Shining Host révise à cette occasion les bonnes vieilles règles 100 % Pierre-Papier-Ciseau garanties sans contact physique pour transposer l'univers de rêves et de chimères de *Changelin*. Le résultat est convenu à souhait, la description prenant le pas sur le roleplay. Comment vouliez-vous sérieusement transposer ce jeu avec succès sans passer votre temps à expliquer aux autres joueurs ce qu'ils observent ("Alors là tu vois, je suis dans le monde du Rêve, je porte une épée de feu et je suis poursuivi par un Dragon...") ? Malgré toute la bonne volonté du monde, les gens de White Wolf ne pourront rien y faire, *Changelin* est certainement le jeu qui se prête le moins au grandeur nature, à moins bien sûr de se cantonner à jouer exclusivement entre kithain.



Score 4/10

Histoire de vous mettre dans l'ambiance, parlons mesures de substitution. Après la casquette de The Apocalypse, chaque joueur doit désormais porter un bandeau vert sur le bras gauche pour prouver son identité (tiens, ça me rappelle une série télé...). Pour ce qui est des Cantrips, l'ouvrage transpose directement les règles du jeu sur table en enlevant tout le côté fun. Les joueurs ne sont plus en effet obligés de réaliser leurs gages pour invoquer leurs Arts, dommage !

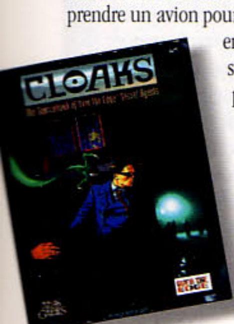
Résultat des courses, *The Shining Host* est de loin, le moins convaincant de tous les ouvrages de la gamme. Au lieu de vous disperser dans le grandeur nature, je ne saurais trop vous conseiller de vous cantonner au jeu sur table.

Kaneda

Cloaks

Supplément Over The Edge en anglais
Édité par Atlas Games
Écrit par Jonathan Tweet
110 F
Dispo

Depuis que vous avez vu votre premier film de James Bond, vous avez toujours rêvé de devenir l'élite de la nation. La chance ne vous a malheureusement pas souri jusqu'ici. Les choses vont bientôt changer. Vous allez bientôt pouvoir troquer votre job contre une vie faite d'action, de grosses voitures, de belles femmes, de casino... enfin presque. Mais avant d'endosser votre nouvelle couverture, encore faudra-t-il prendre un avion pour Al Amarja, trouver un employeur et consentir quelques sacrifices. Fort heureusement, les perspectives de carrière ne manquent pas sur l'île. Les multiples organisations qui intriguent sur place recrutent sans cesse, à se demander ce que deviennent leurs employés. Selon vos compétences, votre expérience et votre fiabilité, vous



StarCraft

Jeu informatique en anglais (pour l'instant)
sur PC (le MAC 'est pour plus tard)
Édité par Blizzard
369 F
Dispo

Warcraft 2 est certainement le jeu de " stratégie " en temps réel le plus joué au monde. Il a conquis un public énorme grâce à une interface intuitive et un niveau de difficulté très bien dosé. Starcraft, la version spatiale de Warcraft suit la même voie. Kif ou flop ?





Les bonnes recettes

Puisque l'on ne change pas une équipe qui marche, Blizzard n'a pas réellement innové techniquement dans Starcraft. Résultat, on se retrouve avec un moteur légèrement dépassé, qui ne tiendra pas la route face à la déferlante des C&C like de la fin de l'année passée (Dark reign et Total annihilation en tête). Les amateurs de la performance technique et des explosions boostées à la 3DFX risquent d'être déçus. Ceux qui possèdent une petite configuration (P90 tout de même) applaudiront des deux mains et se jetteront dans le jeu à corps perdu.

Un scénario en béton

Ce qui frappe tout d'abord dans Starcraft, c'est le soin apporté aux détails. Tous les tableaux sont animés, les sprites remuent légèrement, les véhicules arborent phares et accessoires divers, les scènes intermédiaires sont de toute beauté. Mieux encore, le logiciel semble totalement dépourvu de bugs. Blizzard sort toujours ses jeux en retard mais a un respect total de ses clients. C'est assez rare pour être souligné.

Dans Starcraft, trois races dont les destinées sont étroitement liées se livrent une guerre sans merci. On trouve les Terrans qui sont un peu les humains de Warcraft (commencez par eux, vous ne serez pas dépaysés), les Zergs que l'on peut à la fois comparer aux Tyranides de Warhammer 40K et aux aliens des films du même nom. Les Protoss, la troisième race, sont des psy qui ressemblent à s'y méprendre aux Eldars du jeu précité. Si on pouvait penser que les concepteurs de Warcraft étaient tombés dans le chaudron GW durant leur jeunesse, aucun doute n'est plus désormais possible.

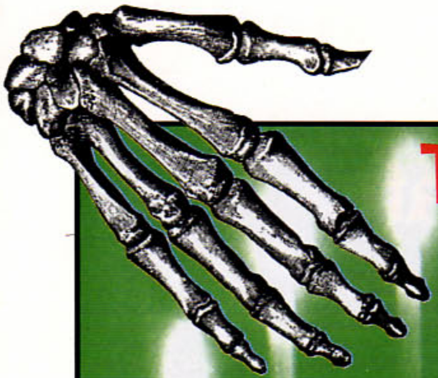
Mais si les races de Warhammer 40K sont fort belliqueuses et on ne peut plus manichéennes, l'univers de Starcraft, s'il est tout aussi violent, est bien plus chaotique. La campagne vous permettra donc de livrer bataille contre les Zergs, puis de frapper vos propres frères (les Terrans) pour finir par défendre les Zergs contre les Protoss (les Zergs, quant à eux, en profitent pour vous attaquer à leur tour). Il faut savoir s'adapter à toutes les situations et être prêt à réagir au moindre problème. Certaines conditions de victoire changent même en cours de scénario ! Et je ne vous raconte que la campagne terran (il en existe une pour chaque race).

Dès le premier scénario terminé, on ne pense qu'à attaquer le suivant et les heures s'écoulent sans que vous ne remarquiez quoi que ce soit. Bonne chance et bonne chasse si vous vous laissez tenter.

CROC

Score : 9/10





The everlasting
Book of the Unliving

vampire vous avez dit vampire ?

Jeu de rôles en anglais
chez Visionary entertainment studio
250 F Dispo

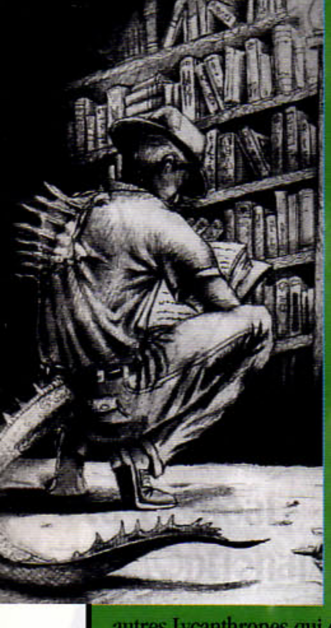


Plus qu'un jeu de rôles...

The Everlasting vous propose d'incarner un être immortel et magique, un Eldritch. L'action se déroule dans un univers parallèle contemporain et surnaturel, le Secret World, qui coexiste en permanence avec le monde réel mais que nous ne pouvons voir. Seule notre imagination nous permet de nous y projeter pour y vivre. Plus qu'un jeu, *The Everlasting* propose en effet aux participants (peut-on même encore dire des joueurs ?) une quête leur permettant de se construire une mythologie personnelle. Le meneur de jeu se nomme le Guide. Sa tâche consiste à créer l'action pour permettre aux joueurs de réaliser leur expérience personnelle à travers leur personnage appelé Protagonist.

Un air de déjà-vu

Les joueurs vont être amenés à incarner des êtres surnaturels vivant en marge de l'humanité pour se protéger et préserver leur mystère. Ils ont accès, comme vous vous en doutez, à une panoplie impressionnante de "super pouvoirs" et de capacités magiques. Ce jeu le première Fondation. Il n'aborde qu'une petite partie des Eldritchs : les morts vivants. Vous incarnerez des Goules, Revenants et Vampires. Trois autres Fondations sont prévues pour donner sa vraie dimension au Secret World. Elles décriront les autres groupes d'immortels. Viendront d'abord les Anges, Démons, Demi-Dieux, Questers et autres Lycanthropes qui constituent les êtres de lumière. Ensuite, le monde des Esprits et des Rêves entrera en scène. Enfin, les créatures fantastiques, tels les Féeries, Dragons, Elfes, Nains et Orcs, finiront ce tableau. Bien entendu, les vampires de ce jeu font partie de familles appelées Consanguinities et se livrent entre eux à une Bloodwar secrète. Ne croyez cependant pas tout connaître de ce jeu avant d'y avoir joué car ses concepts et son background sont riches de nombreux éléments novateurs. Ici la copie est souvent supérieure à l'original.



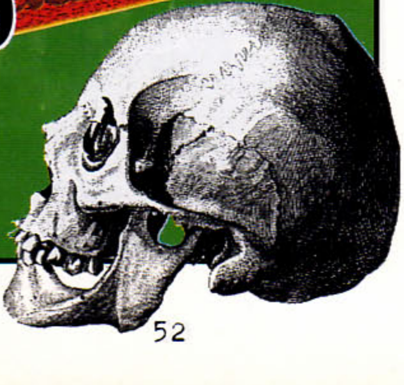
De nouveaux concepts

Crossover *Vampire* et *INS/MV* et hybride mutant de *Nephilim* et *Shadowrun*, ce jeu ne doit pas son originalité à son univers. Ce qui change vraiment, c'est le ton donné par l'auteur qui veut faire de ce jeu une véritable expérience à part et donne donc aux participants des conseils pour atteindre des états de conscience altérée. Chaque partie est vue comme une cérémonie avec un rite d'introduction. La création des persos sous hypnose, la PNL, l'autosuggestion sont abordées. Le contrôle des rêves est expliqué. Cela permet de proposer pas mal de nouveautés comme la mise en commun par les joueurs de leurs Protagonists, voire de la tâche de meneur de jeu. Vous laisserez-vous séduire ?

L'auteur aborde sans détours des sujets tabous dans le JdR. Ses prises de position vont sans nul doute choquer les benêts. Rappelez-vous simplement qu'en dépit des apparences *The Everlasting* n'est qu'un jeu.

Timbre Poste

Score : 9/10



deviendrez standardiste, détective ou encore agent d'élite. Mais revenons à nos moutons et à leur gentil berger, sieur Jonathan Tweet. Pour ouvrir de nouveaux débouchés aux Modérateurs, ce dernier a concocté un véritable guide sur les agents secrets d'Al Amarja. Ce dossier secret intitulé *Cloaks* décortique les rouages du métier et présente les techniques essentielles pour développer une série d'espionnage. L'ouvrage, qui alterne descriptions de PNJ, d'équipements spéciaux et de pouvoirs psychiques, mâche le travail du meneur. Il propose non seulement la description d'un club très sélect, de nombreuses idées de scénarios, mais aussi et surtout une campagne clé en main. Reste à savoir si le sujet vous intéresse car, après tout *Cloaks* n'a d'intérêt que si vous souhaitez exacerber le côté conspiration du jeu.

Score 7/10

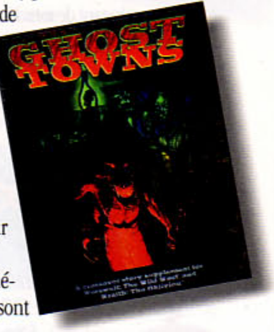
Michaël Croitoriu

GHOST TOWNS

son saloon, ses garous, son cimetière...

Supplément crossover en anglais pour Werewolf : The Wild West et Wraith : The Oblivion.
104 F
Dispo

Utiliser les villes fantômes pour rapprocher *Wraith* et *Werewolf* vous permettra de concevoir facilement des campagnes sur le thème de l'horreur dans le *Monde des Ténèbres*. De quoi vous payer quelques délires à la *Deadlands*. Pour y parvenir, découvrez les innombrables mystères de l'Ouest sauvage. Les villes abandonnées sont rares en période d'immigration massive et de ruée vers l'or. Il arrive parfois que des événements étranges fassent fuir une partie de la population pour ne laisser que les plus coriaces. Ces endroits inquiétants et riches en aventure sont ici décrits. Deux chapitres retiennent l'attention. Le premier vous explique comment créer votre propre ville fantôme. Il regorge de conseils pour faire naître une bonne ambiance de terreur dans vos parties. Plus qu'une simple description du saloon et de l'échoppe du barbier, c'est une véritable mine d'inspiration pour tous les conteurs séduits par l'ambiance morbide de ces villes abandonnées. Le second décrit en détails cinq villes fantômes prêtes-à-jouer. Archétypes bien pensés, elles vous donneront envie d'y conduire votre pack. La présence du surnaturel peut y être très ténue, invisible ou presque, ne fournissant qu'une touche de couleur à votre chronique. Elle peut aussi devenir essentielle et faire basculer la réalité dans la terreur aveugle. Avec une pointe d'imagination, vous arriverez peut-être même à réveiller les morts. Méfiez-vous, ils sont parfois mal lunés au saut du lit.



Score 7/10

John-Ross Jr Delage



Werewolf Players Guide

2e édition

ça va vous secouer les puces...



Supplément en anglais pour Werewolf : the Apocalypse — **175 F** — **Dispo chez ton véto**

La deuxième édition du "players" arrive enfin. Vous flairez déjà toutes les bonnes choses qu'il y a à l'intérieur. Inutile de grogner et de baver en remuant la queue, on va tout vous dire. Il faut avouer qu'arriver à vendre la deuxième édition d'un jeu est un exercice de style parfois délicat. Alors fourguer ses suppléments, ça tient du prodige. Il faut en effet persuader le consommateur que l'ancienne mouture n'est plus à la mode, qu'elle est buguée, obsolète, inutilisable. Mais que le jeu reste quand même super génial et qu'avec la nouvelle resucée, il va même être "super hyper méga génial". Forcément, on a changé trois mots et déplacé deux virgules. Eh bien ça chez White Wolf, ils savent le faire super bien. Ce supplément en est la preuve poilue.

Donner papate à papy

Les sociétés américaines de jeu nous ont habitué, depuis quelques années, à vendre leurs produits en kit. En effet, si le jeu de base suffit plus ou moins pour jouer, le *players guide* est en fait un outil indispensable pour le bon déroulement des parties et le développement des personnages. *Werewolf* ne fait pas exception à la règle immuable "plus toi vouloir jouer, plus toi devoir payer". Ainsi, le players va vous ouvrir les portes des très fameux Merits and Flaws qui sont censés donner à vos personnages une touche de couleur supplémentaire. Bien entendu, personne n'aurait l'idée d'optimiser honteusement son perso. Non, non, non, Monsieur Pipo. Et pourtant, dans tout *Players Guide* qui se respecte, le gène du Grosbillisme sommeille. Encore une fois, ici, rien ne déroge à la règle. Prenez l'exemple de Marcel La Truffe, Ahroun de son état. Il a choisi les flaws suivantes : Curiosité (-2), Amnésie (-2), Fait peur aux vaches (-2) et Se transforme involontairement quand il est bourré (-1). En contrepartie, et tout à fait logiquement, il a choisi True Faith (7) ou Immunité à l'argent (7). Quoi de plus normal ? Le seul conseil valable que l'on puisse donner aux conteurs pour éviter ce genre de dérive est de choisir eux-mêmes les flaws de leurs joueurs pour équilibrer leurs Merits. Mais rassurez-vous, la série des nouvelles compétences fait suite à cette entrée en matière. Elle est accompagnée d'une longue liste de tout nouveaux Gifts. Pour faire bonne mesure, la plupart d'entre eux ont été réécrits ou légèrement modifiés. De quoi faire perdre ses poils d'envie à votre voisine.

Pas mordre papy !

Les chapitres suivants vont fournir de nombreux éléments sur le background du jeu. Ils sont là pour étoffer les personnages. Vous trouverez en particulier la description des tribus dont vos joueurs peuvent être issus. Cependant, même si chaque groupe est abordé, seul un minimum d'infos intéressantes est fourni. De quoi vous donner envie d'acheter les tribebooks qui vont donc eux aussi devenir optionnellement indispensables. Ce supplément est heureusement sauvé par la suite intitulée "Life in the Garou Nation" qui fait enfin transparaître toute la poésie brutale et sauvage de ce jeu. À travers la description de la hiérarchie tribale, les rituels des lupins, leur justice barbare souvent fondée sur le duel, vous allez découvrir la magie de cet univers. La description des caerns (lieux sacrés) vous permettra de pénétrer dans le monde des esprits. Les traditions des loups-garous leur permettent de concevoir le monde avec des yeux mystiques. Chaque individu, chaque pack, chaque tribu sera allié à un totem qui lui donnera une dimension spirituelle supplémentaire. De nombreux fétiches vous permettront d'exploiter utilement en jeu vos liens avec l'autre monde. Par rapport à la première édition, ces chapitres ont été remaniés et améliorés.

Spiderman s'est viandé dans l'escalier

La principale nouveauté concerne les autres espèces de lycanthropes. On trouve en effet dans de nombreux folklores des animaux capables de se transformer en homme. Ils sont décrits ici et accessibles aux joueurs, à tel point que vos tables de jeu risquent de devenir la ménagerie du cirque Barnum. Les terribles araignées-garous vont tisser leur toile d'intrigue pendant que les chats-garous poursuivront les rats-garous. Les corbeaux-garous vont faire la nique aux ours-garous. Quant aux serpents-garous et autres reptiles-garous, qu'ils se méfient car ils risquent de servir de proie au coyote-garou moqueur. Le requin-garou se contentera lui de leur mijoter quelques tours de cochon (celui-là, ils nous le gardent sûrement pour une prochaine extension).

Gloups, pauv' bête

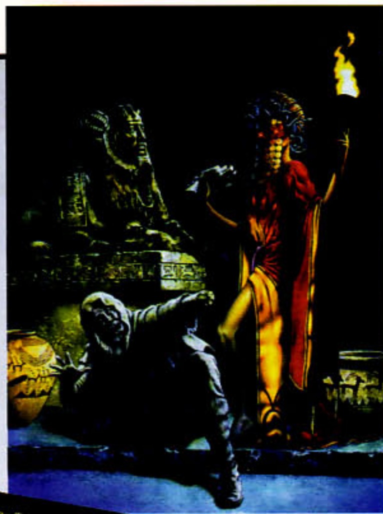
Finalement, ce supplément présente de nombreux points de règle intéressants sur les campagnes crossover, les abominations, les hybrides ou encore l'umbra. Des règles de duel très complètes sont aussi fournies pour gérer le kailindo, le terrible art martial garou. Si vous êtes fan, vous dévorerez à pleins crocs ce guide bien présenté et bien illustré et vous n'aurez aucun mal à le digérer. Sachez simplement qu'il a un petit goût de revenez-y.

Élodie Delage



Score : 7/10

AIDE AU JOUEUR : TALENTS & POUVOIRS



Supplément AD&D 2 en français
Édité par TSR
199 F Dispo

Personnages à la carte !



Les joueurs d'*AD&D* se sont souvent plaints de la trop grande rigidité des races et des classes de personnage. Après tout, pourquoi les gnomes doivent-ils forcément être plus intelligents que les ogres, les elfes et les gnomes plus adroits que les humains... ? En bref, pourquoi ne pas s'écarter du chemin tracé par les règles pour créer des personnages uniques en leur genre ? C'est en substance la question à laquelle *Talents & Pouvoirs* souhaite répondre aujourd'hui.

C'est dans les vieux pots...

Histoire de contourner les limitations d'*AD&D* en la matière, les auteurs se sont donc inspirés d'un bon vieux livre de cuisine générique signé Steve Jackson. À chaque étape de la création de personnage, les joueurs disposent ainsi de points qu'ils dépensent selon leur humeur pour acquérir des capacités. Une fois leur alter ego finalisé, ils gagnent de nouveaux points chaque fois qu'ils montent de niveau. Ces points sont ensuite investis soit pour améliorer les caractéristiques du PJ, soit pour relancer les dés pendant une partie.



La panoplie complète

Bien que les composantes de la création de personnage restent les mêmes, tout évolue d'une façon ou d'une autre, à commencer par les caractéristiques qui se décomposent désormais en deux sous-caractéristiques. Les races et les classes de personnages proposent quant à elles une liste restreinte de capacités spéciales. Selon les choix, on peut ainsi aboutir à un magicien humain qui sait non seulement repérer les portes secrètes, mais peut aussi combattre avec une épée et lancer des sorts en armure. Les points de personnage permettent enfin d'acquérir des compétences en tous genre. Talents & Pouvoirs n'est certes pas aussi complet que *Combats & Tactiques*, mais il couvre malgré tout les compétences et maîtrises martiales.

Vous disposez en outre de profils qui, à l'instar des *Manuels Complets*, proposent tout un ensemble d'avantages et d'inconvénients. Selon votre classe sociale, vous pourrez ainsi épouser l'idéal d'une amazone, d'un assassin, d'un diplomate ou encore d'un pirate. *Talents & Pouvoirs* livre enfin quatre nouvelles écoles de magie (alchimiste, eurythmicien, géométricien et mage des ombres), ainsi que des règles complètes pour incarner des psioniques.

Conclusion

Talents & Pouvoirs n'est certes pas un exemple d'originalité, mais il propose malgré tout une alternative intéressante à la création de personnage. Cette initiative s'adresse avant tout aux simulationistes qui, en prenant les règles pour parole d'évangile, ont choisi inconsciemment d'exclure l'originalité de leurs tables de jeu.

Michaël Croitoriu

Score : 8/10
pour les simulationistes

Score : 6/10
pour les autres

Hong Kong by Night

Supplément en anglais
pour the World of Darkness
Édité par White Wolf
130 F Dispo



Après *Kindred of the East*, votre petit scarabée est de retour pour fêter l'arrivée (imminente) du premier "Quelque part by Night" asiatique. Dans le genre "on vous prend pas que pour des cons", le guide de Hong Kong la nuit tient largement ses promesses avec une tonne d'infos sur la ville phare de l'Asie fantastique et ses acteurs, vampires, changeformes et mages de tous bords. Avant d'oublier, je tiens à signaler que le rendu de l'ambiance (textes et illustrations) est au moins aussi réussi que celui de Kindred. Rien qu'à le lire, on se sent en condition. Et c'est bien. Pour ce qui est du contenu : historique de la cité, visite guidée des différents quartiers, petites leçons de mode, calendrier des festivités et gros plans sur les organisations politico-surnaturelles ne constituent que la moitié du supplément. Des triades aux gangs de la rue, en passant par les restaurants flottants et les magouilles secrètes du moindre vendeur de sushis, on apprend tout sur Hong Kong et ses habitants en moins de cinquante pages. Dense, précis, du travail de pro. Le reste, soit cent grosses pages brillamment illustrées, est partagé entre une impressionnante galerie de PNJ et une petite campagne de présentation qui plongera les joueurs à la poursuite d'un katana pas comme les autres. Le scénario est bien, mais ce sont surtout les PNJ qui retiendront l'attention. Au total (et j'ai compté), pas moins de cinquante-cinq portraits d'archétypes et de personnalités incontournables qui donneront du piment aux aventures urbaines et banlieusardes. Un outil indispensable pour camper un décor crédible et donner du corps aux idées que *Kindred of the East* n'aura pas manqué de faire naître. Vas-y Franky.

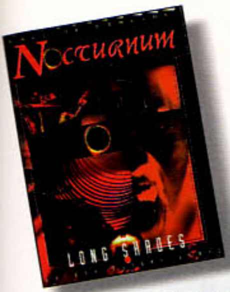
Score 7/10

Julien Blondel

Nocturnum : Long Shades

Supplément en anglais
pour l'Appel de Cthulhu
Édité par Fantasy Flight Games
130 F Dispo

Long Shades est le premier volet d'une campagne en trois parties pour *Cthulhu 90*, baptisée *Nocturnum*. Cette campagne surfe sur la vague "conspirationniste". Elle mettra vos investigateurs aux prises avec des divinités complotant dans l'ombre, parmi les humains, pour le malheur de la Terre. Si l'idée de base fait penser à *Delta Green*, la comparaison s'arrête là. Sans trop déflorer le sujet, ces divinités ont besoin de capturer des humains dotés de pouvoirs psis pour arriver à leurs fins.
Le supplément s'ouvre sur les infos relatives à la campagne. Viennent ensuite trois scénarios introduisant en douceur (trop !), l'univers de *Nocturnum*.
Les auteurs parviennent à créer des ambiances et des situations originales et novatrices. Cependant, la manière dont les événements s'enchaînent est hyper simpliste, à la limite du ridicule. Cela donne aux aventures un cachet vraiment "amateur" qui gâte le tout.



Si le premier scénario est ultra-classique, le deuxième est en revanche un véritable bijou : il se déroule dans une cité universitaire, où une drogue hypnotique fait des ravages, transformant les étudiants en junkies-zombis. Une atmosphère originale et une intrigue bien ficelée. Le troisième permet, en théorie, d'entrer un peu plus dans la campagne. Il est sans prétentions et l'effusion de paranormal sur laquelle il s'ouvre risque de virer au risible. Au final, *Long Shades* renferme de très bonnes idées, mais trop mal agencées pour être efficaces. Retravaillé, ce supplément peut vous offrir des parties mémorables. Si vous n'avez pas le temps, laissez tomber. De plus, ce volet d'introduction est trop lent et il faudra attendre le deuxième tome pour entrer dans le vif du sujet.

Score 5/10

7.7

The Illithiad

Supplément en anglais pour AD&D
Prix 140 F Dispo

Alors là, deux solutions : soit les Elfes Noirs ne font définitivement plus marcher le commerce, soit les Magiciens de la Côte raffolent vraiment des petites bêbêtes bizarres... Après les Draws, c'est en effet au tour des Illithids (traduisez par Flagelleurs Mentaux) de tourner une courte page de publicité donjons et draconique.



Et au final, eh ben c'est plutôt pas mal. Attention ! pas indispensable, ni révolutionnaire. Mais suffisamment intéressant, sympa, précis, détaillé et jouable pour mériter une bonne note ici bas. Les Illithids/Mind Flayers sont de viles créatures mangeuses de cervelle et bourrées d'énergie psionique. Elles sont décrites dans le moindre détail, façon "autopsie clinique", au fil de chapitres qui présentent tour à tour leurs origines, leur philosophie, leur organisation sociale, leur mode de vie et, bien sûr, leurs terrifiants pouvoirs. On découvre ainsi les différentes factions et leur rôle au sein de la communauté illithide, leurs chefs, les créatures qu'ils côtoient et leurs principaux ennemis, les Githzerais et les Githyankis. Quant aux fameux pouvoirs psioniques, qui font l'objet d'une petite vingtaine de pages, ils sont décrits en parallèle avec les désagréments qu'ils engendrent. Comme quoi on se fout pas impunément de la gueule du monde. Les illustrations sont sympas (vous avez bien lu) et l'on en trouve quasiment à chaque page (vous ne rêvez pas). La maquette est agréable, facile à lire... Que dire de plus sinon que ce supplément fera le bonheur des MJ sadiques et qu'il offre une passerelle très pratique entre les univers classiques et les plans, où fourmillent ces charmantes bestioles. Un bon conseil ? Achetez-le.

Score 6/10

Julien Blondel

Kit de survie

Par Philippe Tessier Supplément pour Polaris
édité par Halloween Concept
PRIX 139 F Dispo

L'univers sous-marin de *Polaris* s'enorgueillit de son premier supplément de matériel et là, la survie devient un métier de professionnel. À partir d'aujourd'hui mêlant armes de guérilla pour homme-grenouille mercenaire et petit arsenal d'armée régulière, *Polaris* justifie ses centaines de confréries et autant de micro-conflits avec 112 pages de matos de campagne divers, mais toujours utile. Les armes de poing de jet, lourdes et très lourdes se taillent la part du lion en offrant LE catalogue de tout ce qui aurait pu traverser votre fertile imagination et lorsque vos PJs vous demanderont l'air sournois à posséder un arc (?...), une arbalète ou une dague moléculaire, vous aurez le plaisir de leur dire "Tu préfères le petit ou le gros avec la moumoute sur le manche ?" devant leurs yeux ébahis. De la même manière ,vous disposerez d'un petit catalogue de véhicules, avec des armures lourdes qui feraient pâlir d'envie tous les joueurs de *Battletech*. Les petits descriptifs en encarts vous donnent toutes les informations nécessaires pour une prise en main rapide et une utilisation instantanée. Des sonars et autres scanners concluent cet épais supplément dans une note silencieuse où chaque objet décrit vous rappellera que votre survie ne tient qu'à un fil et celui-ci s'épaissit à grand renfort de blindage .



Score 8/10

Sandy C.avec ses pattes palmées

Savage Passage

Scénario Deadlands
et Werewolf Wild West en anglais
Édité par Pinnacle Entertainment Group
Écrit par Matt Forbeck
45 F environ Dispo

Décidément, je n'ai vraiment pas de chance ! *Strange Bedfellow* ayant plongé Geoffrey dans une profonde torpeur, voilà que mon vénéré rédac' chef me recrute sur-le-champ pour évaluer le second volet de ce crossover *Deadlands/Werewolf Wild West*. Non content d'avoir sauvé l'Ouest Étrange, nos héros traversent les Terres de Chasse et l'Umbra pour rejoindre l'Ouest Sauvage où ils doivent empêcher un Garou mort-vivant de faire sauter un ancien Sept Croatan squatté par des méchants Danseurs de la Spirale Noire. Pour un scénario basique, ça c'est un scénario basique ! Saluons tout de même le "talent" de l'auteur qui réussit ici un véritable tour de force, celui de distiller sur trente et une pages une intrigue qui tient en moins de trois lignes. L'ouvrage est en effet construit autour de nombreuses caractéristiques, de deux plans ainsi que d'une redite des règles de conversion de *Strange Bedfellow*. Pour arrêter de parler des choses qui fâchent, il nous reste la nouvelle qui, contrairement au reste du livret, se laisse lire sans trop de difficulté. Comme quoi on ne peut pas se tromper à tous les coups ! Avant de vous laisser oublier à tout jamais ce crossover, il ne me reste plus qu'à faire passer un message à mon estimé rédac' chef : "Pitié Croc, épargne-moi la suite !".



Score 2/10

Michaël Croitoriu

Technomancer's Toy Box

pour l'Ascension, prend l'ascenseur...

Supplément en anglais pour Mage :
The Ascension. 104 F Dispo

Véritable catalogue de la Redoute pour illuminés en herbe, ce supplément propose une panoplie impressionnante de gadgets en tous genres. Il vous permettra de mieux comprendre le côté technologico-magique développé dans *Mage*. Chaque objet présenté est décrit en détail pour justifier sa création. La genèse d'une invention est toujours le fruit de la personnalité du créateur et du besoin qu'il avait de trouver un objet capable de résoudre ses problèmes. Découvrez les merveilles des nouvelles technologies en essayant les réalités virtuelles portables ou même les unités personnelles de translation cérébrale. Et si vous avez une toute petite envie de baston, choisissez ce qui se fait de mieux en matos à viander de toute la gamme White Wolf. De la "war machine", qui vaut à elle seule une armée, au "pretty gun" qui renvoie les sorts des autres mages sous forme d'éclairs foudroyants, vous trouverez ici de quoi réduire à coup sûr vos ennemis en mou pour chat. Ainsi, le "Doc Eon's lemurian lighting gun" aurait pu voir le jour pour combattre les hordes de Lémuriens invisibles qui assiègent la Terre. Heureusement pour nous, Gilbert Bourdin et les adeptes du Mandarom s'en sont longtemps chargés. De quoi donner un petit côté James Bond à toutes vos parties. En effet, des montres qui parlent aux véhicules transdimensionnels, il n'y a qu'un pas que vous n'hésiterez pas à franchir au mépris des risques évidents de Paradoxe. À conseiller à tous ceux qui raffolent des délires technologiques les plus fous et qui ne voient pas d'inconvénient à mettre de telles merveilles entre les mains de joueurs peu soigneux.



Score 7/10

Q. Delage

Wings of Fury

Supplément Dragonlance Fifth Age en anglais
Édité par TSR 160 F Dispo

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Dragonlance Fifth Age n'a pas été gâté jusqu'ici. Malgré un concept novateur, la production n'a jamais vraiment suivi. Confier ce jeu à des auteurs en manque d'argent et/ou de sommeil n'était certes pas une solution viable. Conscient de ses précédents échecs, TSR prend le pari d'élever le niveau de la gamme. Premier supplément consacré exclusivement aux dragons, Wings of Fury regroupe l'histoire de Krynn revisitée par ces prédateurs, un exposé complet sur les races métalliques et chromatiques, sans compter de précieuses notes sur l'écologie et la psychologie de ces rejetons de Takhisis et Paladine. L'auteur complète au passage les données concernant les Grands Dragons, que ce soit leur stratégie ou leurs pouvoirs. Il évoque même les rares serviteurs du Chaos qui auraient survécu. Les simulationistes trouveront quant à eux un traité entier consacré aux techniques de combat aérien à se mettre sous la dent. Wings of Fury fournit enfin une description complète du havre des Dragons Bons, à savoir les Îles Dragon, ainsi que le dernier volet de la campagne Dragon of a New Age, inspirée des romans de Jean Rabe. Pour une fois que la gamme Dragonlance Fifth Age réalise un sans faute, le moins que l'on puisse faire est de saluer l'effort. Wings of Fury est en effet une véritable bible pour tous les meneurs Dragonlance, quelle que soit l'époque à laquelle ils jouent.



Score 8/10

Michaël Croitoriu

La grande bibliothèque

VAMPIRE
Le prince noir

K.Herber Ed Fleuve noir
35 F



Premier volume de la série Panik chez Fleuve noir, le Prince noir, dont l'action se déroule dans le monde des Ténèbres, semblait de prime abord alléchant. On aurait pu s'attendre à de riches intrigues politico-vampiriques, à des descriptions soignées des clans et de leurs idéaux ou, au moins, à une histoire construite et digne de ce nom, mais non. Le récit accumule tous les poncifs du genre propres à la série Z américaines,personnages ultra violents et désabusés,trame squelettique et sans intérêt, et en guise de cerise sur le gâteau un manque d'originalité qui frôle le zéro pointé. Les vampires ne sont ni plus, ni moins que de vulgaires maffieux ou d'affreux hell's angels qui s'entretuent nuitamment sous l'oeil bienveillant ,et là j'exagère à peine, d'un intégriste religieux psychopathe. Absolument rien à tirer de ce truc si ce n'est une once de satisfaction morbide.

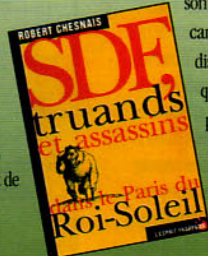
Méry « The Hunt » Somelove - Score 3/10

SDF, truands et assassins dans le Paris du Roi-Soleil

Livre d'histoire de Robert Chesnais | Édité par L'Esprit Frappeur | 10 F | Dispo

La bourse ou la vie

Chers maîtres de jeux médiévaux fantastiques, ce livre est pour vous. Ce petit ouvrage est la bible des bas-fonds de vos nombreuses cités. En effet, Robert Chesnais, historien, dresse le portrait de la pègre de Paris au XVIIe siècle. Mais pas d'inquiétude les données peuvent sans difficulté s'adapter à votre jeu préféré. On découvre un Paris pestilentiel, l'odeur porte sur plus de 10 kilomètres, et dangereux. On s'étripe à toutes heures du jour et de la nuit dans la rue, voire au palais de justice. Plusieurs cours des miracles se partagent la cité organisant le pillage à grande échelle. Et la police dans tout cela, l'auteur ne l'oublie pas : il nous décrit son organisation et son fonctionnement. Ce petit livre est indispensable car, outre les informations, l'auteur ponctue son discours d'anecdotes. Il nous livre même une affaire qui fit grand bruit à l'époque, "L'affaire des poisons", offrant ainsi aux maîtres de jeux un scénario clé en main. Un must que tout maître à Nightprowler se doit de posséder.



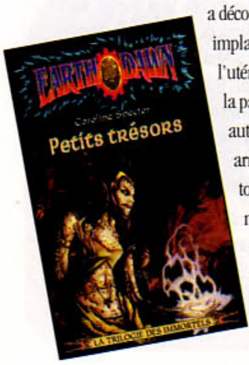
Olivier Collin - Score : 9/10

EARTHDAWN
Petits trésors

Caroline Spector 42F

Dallas on Barsaive

Accrochez-vous ! Je résume l'histoire. Aina l'elfe noire aime Aithne Chêneforêt qui ne l'aime plus car il est éperdûment épris de Sidra l'humaine qui attend un enfant de lui, néanmoins il lui demande au nom de leur ancien amour de secourir sa rivale et de sauver le fruit de leur union, menacé par l'infâme sorcière qui, grâce à d'astucieux sortilèges a découvert l'effet « mère-porteuse » et implante des foetus de sa race dans l'utérus des humaines. Aina, respectant la parole donnée, tente et réussit une auto-implantation utérine du foetus arraché des entrailles de Sidra. Mais tout ceci ne serait pas drôle si Aina ne s'enfuyait pas sur une île déserte afin d'élever seule le rejeton de son ex, rejeton qui sera tué par une horreur qui prendra l'apparence de Javan le bandit,ennemi juré d'Aina et si celle ci ne confiait pas toute l'histoire au bourreau et tortionnaire qui la retient captive provoquant chez ce dernier un attendrissement et lui ouvrant une porte vers la rédemption. Çà dégouline de partout, c'est d'un ridicule achevé et quand je pense que même Harlequin a refusé le script.A fuir ou à offrir à votre pire ennemi.



Rémy Van Liefde - Score 0/10

BIRTHRIGHT
La guerre de fer

Simon Hawke Fleuve noir
42F

De la difficulté à être un sang-mêlé

Où l'on suit les aventures picaresques de Gannd le demi-elfe parti à la recherche de sa partie humaine que l'on sait issue du grand chambellan du royaume. S'ensuivront moults péripéties et maints combats desquels notre jeune héros ne pourra sortir que grandi et aguerri. Son caractère se trempera au contact de ses nouveaux amis, un mercenaire à la langue agile, un mage idéaliste et un stratége militaire vieillissant mais au combien efficace. Il est dit que c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes et cet épisode ne faillit pas à la tradition. En effet, bien qu'imprégné d'un goût de déjà bu, le brouet qui nous est servi se goûte sans déplaisir. L'action est menée tambour battant et les descriptions géopolitiques des duchés de Birthright et de leurs intrigues ont de quoi alimenter les maitres de jeu pendant quelques temps. En bref une lecture instructive et divertissante.



Rémy Van Liefde - Score 6/10

BIRTHRIGHT
Le contrat de la sorcière

John Betancourt Fleuve noir
42F

Les dits d'un vieux pirate

Le roi des écumeurs de mer que sont les habitants de Grabentod a été enlevé et il faut bien payer la rançon. Pour ce faire la sorcière,cette vieille harpie, mi-femme mi-serpent, dispose d'une monnaie d'échange qu'elle n'est pas prête à céder si ce n'est à un prix exorbitant. Plusieurs groupes d'aventuriers vont se succéder dans l'antre de la sorcière pour la



séduire ou au contraire pour la soumettre mais ce génie du mal a plus d'un tour dans son chaudron. Malgré une trame un petit peu plus originale que d'habitude (on nous épargne la quête initiatique et le héros au coeur pur et dur) le récit ne décolle jamais vraiment et c'est vraisemblablement dû au manque de lien de l'ensemble. Il n'en reste pas moins que dans les bouquins illustrant les univers de jeux de rôles Birthright reste à mon goût la série la plus homogène et la plus intéressante.

Rémy Van Liefde - Score 5/10

LES SOLDATS DU CRÉPUSCULE

(LES FOUDRES DE L'ABÎME tome 3) Roman en français
Écrit par Philippe Tessier
Édition du Khom Heïdon 54 F



Après de longs mois d'attente, voici enfin le dernier volet de la trilogie consacrée à Polaris. Ce roman nous décrit les événements qui secoueront les fonds marins du 21 août 567 au 8 janvier 568. L'Hégémonie est enfin prête à entrer en guerre, ses adversaires sont plus divisés que jamais et rien ne semble à même de protéger l'humanité du fléau qui va s'abattre sur elle. C'est dans cette ambiance apocalyptique que se trouve immédiatement plongé le lecteur. Plus qu'un simple roman, il s'agit du plus indispensable des suppléments pour Polaris. Vous y découvrirez une bonne partie des plus importants secrets de cet univers (l'origine des foreurs et de l'Argonaute, l'identité des patriarches ...). Passionnant du début à la fin, Les soldats du crépuscule est le guide qui vous fera découvrir un nouvel univers des plus séduisants.

Geof. - Score : 8/10

MYSTARA
Tome1 : L'écuyer
Tome2 : Le chevalier

Jailu
39F



Après Fleuve Noir, les éditions J'ai Lu se lancent aussi dans la traduction des « oeuvres » tirées des mondes de T.S.R. Et là, pouf ! bonne surprise, c'est pas mal du tout C'est un peu long à démarrer mais au moins le décor est correctement planté, les personnages acquièrent de la substance et ont un profil psychologique, caricatural certes mais AD&D oblige. Tout n'est pas parfait, loin s'en faut, le rythme est en dents de scie et on ne nous épargne pas la sempiternelle rengaine du groupe d'aventuriers qu'à priori tout sépare mais qui fait cause commune lorsqu'il est nécessaire de défendre la patrie, euh pardon la région. L'auteur évite aussi le piége du manichéisme propre à ce genre de littérature et l'on voit avec bonheur se profiler d'autres schémas. Le deuxième tome est un peu moins intéressant mais se tient quand même. Il est seulement dommage que ces traductions arrivent après l'annonce de l'abandon de la gamme Mystara.



Rémy Van Liefde - Score 7/10

Les Mystères du Ver

Recueil de nouvelles
de Robert Bloch en français
Édité par Oriflam, Collection Noctumes
98 F
Dispo

Le ver c'est satanique

Pasticher Lovecraft est un art subtil dans lequel Robert Bloch (auteur de "Psychose") est passé maître. La construction, les adjectifs, les tournures des phrases et les thèmes sont toujours dans le ton. C'est donc avec plaisir que l'on se plonge dans la lecture de l'une des nouvelles présentées dans cet ouvrage. Puis vient la deuxième, identique à la précédente, et la troisième et la quatrième... Bref, ce n'est pas "le summum de l'épouvante" qui nous étreint (comme l'annonce fièrement l'éditeur), mais le summum de l'ennui. Pire, on devine au fur et à mesure la trame de chaque histoire. À lire à petite dose pour en profiter pleinement.



La Hyène - Score 4/10

La règle et la mesure

Roman médiéval fantastique de Michael Williams dans l'univers de LanceDragon
Édité par Fleuve Noir
35 F
Dispo

N'est pas weis qui veut.

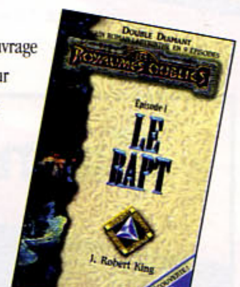
Ce tome relate la jeunesse de Sturm Lumlane. Après la mort de sa mère, il rejoint l'ordre des chevaliers solamniques. Sturm défie un intrus qui perturbe le déroulement de la fête de Yule. Mal lui en prend car il se retrouve condamné à accomplir une quête. Elle s'avérera être un voyage initiatique qui lui permettra de renouer avec son passé et d'ouvrir les yeux sur la réalité de l'ordre militaire. Au contraire de ce que l'histoire peut laisser penser, le lecteur s'ennuie rapidement. On reste contrit devant la bêtise du héros et finir le livre devient vite un calvaire. Dommage, l'idée de départ pouvait laisser espérer une aventure intéressante et originale.



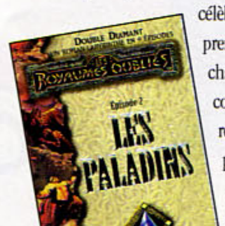
Olivier Collin - Score : 3/10

La haute saga du double diamant

Saga d'heroic fantasy dans l'univers des Royaumes Oubliés
Éditée par Fleuve Noir
19 F le tome
Dispo



Fleuve Noir offre actuellement un ouvrage intitulé Le Rapt pour tout achat d'un roman de la collection TSR. Ce cadeau constitue le premier volet d'une saga de neuf épisodes dont le tome II, baptisé Les Paladins, est déjà paru. Le seigneur d'Eau Profonde va se marier, mais sa fiancée est enlevée en plein palais le jour de ses noces. Pire, le seigneur lui-même est victime d'un sortilège. Le célèbre mage Khelben Arusun prend les choses en main et charge une équipe d'aventuriers conduite par deux paladins de retrouver la princesse. Le premier opus laissait augurer une énième aventure rôlistique, mais la lecture des Paladins rassure et laisse présager une saga pleine de surprises et d'humour. On retrouve tous les clichés du bon vieux donj' d'antan. Un agréable divertissement.



Olivier Collin
Score : 5/10 pour Le Rapt
7/10 pour Les Paladins

Le Cycle de Cthulhu

Recueil de nouvelles en français
Édité par Oriflam, Collection Nocturnes

98 F

Dispo

L'Appel de Lovecraft

Le principe de ce recueil est à la fois simple et novateur. Onze nouvelles qui ont inspiré ou ont été inspirées par l'histoire originale, L'Appel de Cthulhu (bien sûr présente), nous sont proposées et brièvement commentées. On retrouve au fil des pages les éléments forts et le style si particulier du maître de Providence, sans jamais tomber dans la caricature ou le plagiat. Personnages, livres occultes et malsains, cités englouties et cultes maudits : tout y est décliné



avec talent. De plus, la diversité des auteurs nous offre un panel hétéroclite des variations possibles sur le retour possible de Cthulhu, le poulpe dormeur. Allant du bon à l'excellent, les nouvelles se lisent à la suite sans lasser ou blaser. Les amateurs de Lovecraft, mais surtout les néophytes, devraient apprécier cette indicible anthologie capable de faire frissonner même les vieux routards.

La Hyène - Score 8/10

Le tueur d'ennemis

Roman fantastique de A. A. Caar
Édité aux Éditions du Rocher
165 F
Dispo

vampire à la mode indienne

À Albuquerque, un vieux vampire sort de torpeur et, entouré de sa progéniture, écume la ville. Une nuit, il jette son dévolu sur une jeune Indienne, lui offrant la vie éternelle. Son grand-père va tenter de lutter contre la meute afin de sauver sa petite-fille.
Enfin un roman qui offre une vision nouvelle du vampire. Il ne s'agit pas uniquement de prédateurs, mais d'êtres ayant une profondeur, caractéristique que l'on retrouve chez tous les protagonistes du livre. Le rythme délibérément lent participe à l'évocation d'une ambiance pesante. On plonge pour son plus grand plaisir dans les légendes indiennes habilement mêlées au mythe vampirique. J'invite les maîtres de Vampire la Mascarade à lire ce livre car il offre la possibilité de renouveler la vision du jeu.



Olivier Collin - Score 8/10

Le prophète des Sélénæ



Roman médiéval fantastique dans l'univers des Royaumes Oubliés de Douglas Niles
Édité par Fleuve Noir - 34 F - Dispo

Bis repetita !

On retrouve les Sélénæ vingt ans après la défaite de Bhaal et la mort de la Déesse Mère. Une nouvelle menace plane sur l'archipel : le dieu Talos désire faire siennes les Sélénæ. De nouveaux héros vont surgir afin de sauver les îles du mal. Il s'agit du premier tome de la trilogie de la terre des druides. Il propose une suite agréable à lire même si elle est sans grande originalité. Allié à la première trilogie, un maître de jeu pourra en tirer une campagne intéressante. Un ouvrage sans surprise.

Olivier Collin - Score 5/10

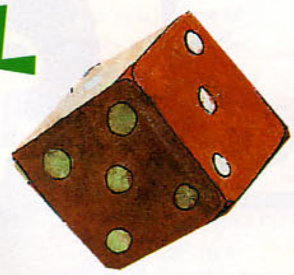


le magazine des jeux de rôles
backstab
vous présente
C$ comme casinos
9, impair et manque... de bol
DOSSIER As-9

casinos



QUE LE PERSONNEL S'AMUSE !!!



"... cette fois, j'ai trouvé la formule ! En misant deux fois sur trois sur le rouge et une fois sur six sur trois nombres contigus, j'augmente mes chances de doubler la mise de 17 %. En admettant que je ne réalise que la moitié de mon objectif sur trente-trois coups, ceci me permet de passer un quart de sabot au black jack en misant conservateur, pourvu qu'il n'y ait pas plus de deux autres joueurs. Si la chance me sourit, je tente une martingale polonaise une fois de retour à la roulette et là, mes chances de doubler la mise de départ augmentent de 24 % ! Dès que je réussis un doublé pair-impair, j'empoche la mise et je retourne illico faire un quart de sabot au black jack. Mais seulement si le sabot n'a pas tourné... Auquel cas, je fais une donne au baccara, histoire de donner le change, avant de retourner à la roulette. Et là, je suis dans les statistiques ! C'est forcé. Ça ne peut pas être autrement, ou alors je me suis trompé quelque part ? Non ! C'est impossible, j'ai tout vérifié ! Allez ! J'enfile mon vieux ""smoke" et j'y vais !"

Casino par-ci, tripot par-là

Nous avons tous à l'esprit l'image typique du casino. Tapis vert, feutrine, jetons colorés, smoking, cigares, rivières de diamants et billes tournant dans le sens inverse du plateau de la roulette. C'est Monaco, Cannes...
Puis vient le côté Las Vegas, néons gigantesques et incroyables illuminant la nuit dans une débauche de mégawatts gâchés à la gloire des jeux d'argent et de l'Amérique... Ici, en plus, les machines à sous, par rangées entières, sont alignées dans l'attente des milliers de pièces qui vont passer par les monnayeurs. Le costard n'est plus obligatoire depuis que la mafia n'a plus la mainmise (officiellement) sur les grands établissements du Nevada. Tenue correcte exigée, fausse monnaie interdite, un point c'est tout.
D'autres images hautes en couleur et teintées de fumée de cigarettes viennent aussi à l'esprit : les tripots. Établissements illégaux tenus par la pègre, l'atmosphère y est tendue, autant à cause des gains que de la crainte d'une descente de police. On s'y encanaille, et la clientèle est des plus bigarrées.
En apportant une touche d'exotisme à notre idée des tripots, on arrive à ces établissements où la fumée des cigarettes est remplacée par celle des pipes à opium, où la table de roulette disparaît au profit d'une aire de combat de coq, et parfois même de combats au couteau ou à mains nues, où les paris atteignent des sommets...

Les personnages

De façon simpliste, on peut rencontrer deux types de personnages dans les casinos : les clients et le personnel. Si vos PJs feront presque toujours partie de la première catégorie, ils auront probablement des interactions avec les deux. Bien entendu, nous ne décrirons que les personnages qui sortent du lot, laissant la masse des pigeons potentiels s'escrimer sur leurs rangées de machines à sous.

LE JOUEUR MALADIF

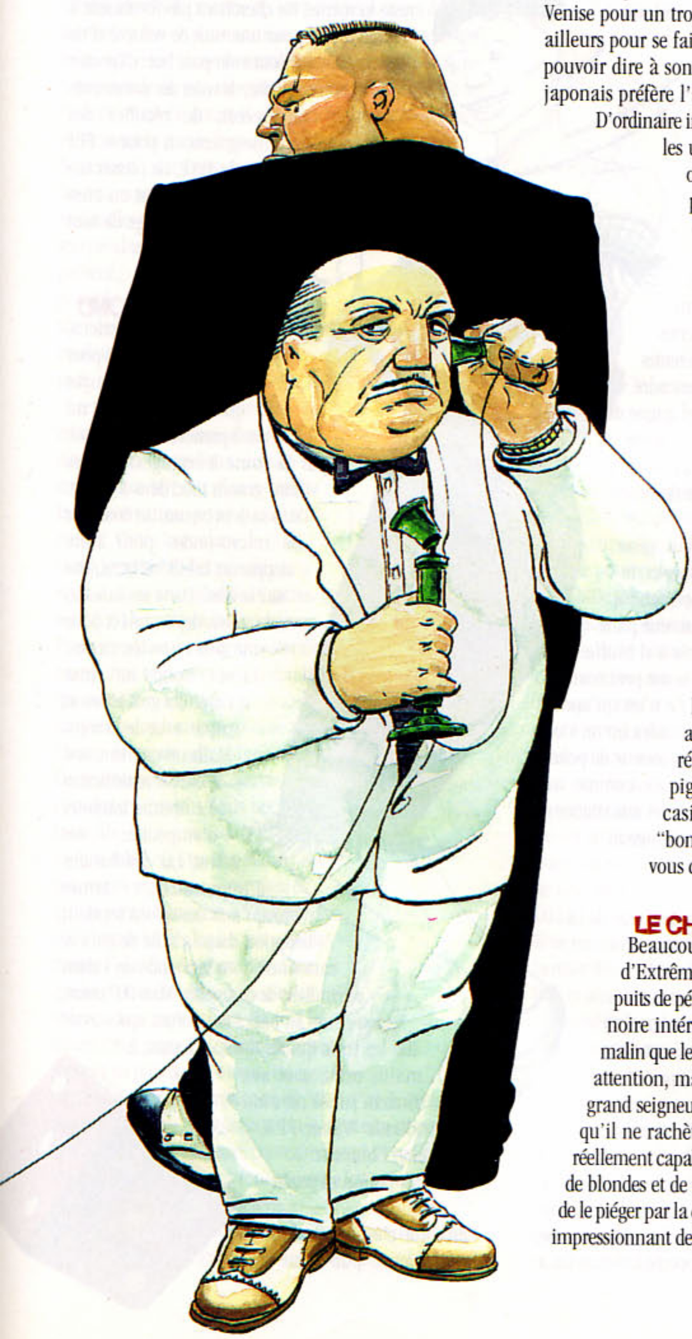
Si son vice ne lui laissait pas à peine de quoi manger et se loger, le joueur maladif (c'est-à-dire contaminé par le virus du jeu) aurait une vie des plus confortables. Disposant en général d'un bon salaire, celui-ci passe la plupart de ses soirées et de ses week-ends dans les casinos. Faisant partie de la masse de ceux qui font vivre ces établissements, ils sont généralement bien accueillis, et le côté habitué de la maison leur donne un sentiment de vie familiale. Reconnu à l'entrée, salué par le croupier ou les caissières, le joueur maladif revient, dans ce monde qui le reconnaît et lui donne le sentiment d'exister. Il gagne souvent... de petites sommes, après avoir perdu encore plus... de petites sommes. Tel le joueur moyen du Loto, il attend son heure et espère que son étoile ne brillera pas justement le soir où il est invité chez ses collègues de bureau... Il est heureux... dans ses rêves de gloire et de gain et de fortune...

LE FLAMBEUR

Existe en deux versions, le riche et le pauvre. Totalement différents l'un de l'autre, ils ne se distinguent que par les montants qu'ils claquent au casino pour épater la galerie en espérant qu'une personne du sexe opposée les remarquera et se laissera offrir un "dernier verre" à la fin de la soirée. Le pauvre sait gérer le peu de jetons dont il dispose, et ceux-ci lui servent surtout à montrer qu'il est "riche". On le verra souvent s'approcher pour miser, puis se raviser au dernier moment, l'air songeur. Il flambe d'économie, mais quand il mise, il ne lésine pas sur les effets et le fait savoir tout haut en arborant un faciès de prédateur averti : "TRENTE FRANCS SUR LE DOUZE ! ET EN AVAAAAANT !".
Le riche lui, joue, joue et rejoue. Il se moque bien de perdre, mais est content de gagner de temps en temps. Son



objectif : montrer qu'il est riche. Sa phrase fétiche : "Que le personnel s'amuuuse !", avec un geste ample à la Belmondo, laissant un trop gros pourboire au croupier. Grand prince ringard, arrivant seul dans sa Porsche démodée, il repartira sans doute avec une ou plusieurs écervelées vers sa villa, pour finir les quelques caisses de champagne qui n'auront pas été consommées lors d'une précédente réception. Un homme qui sait vivre et placer son patrimoine.



LE CADRE JAPONAIS

Ayant décidé qu'il n'était pas si original que ça d'aller à Paris pour se faire photographier devant la tour Eiffel, à Londres pour se faire immortaliser devant Big Ben, à Venise pour un trombinoscope dans une gondole ou ailleurs pour se faire filmer devant un monument et pouvoir dire à son retour "J'y étais", le corporatiste japonais préfère l'ambiance et le strass des casinos. D'ordinaire impassible quand il s'agit de racheter les usines de sushis de ses concurrents ou de rencontrer un éventuel partenaire pour un gros contrat d'importation de cornes de rhinocéros, il est ici souriant et essaye de passer pour quelqu'un de décontracté à la table de black jack. Suant à grosses gouttes en attendant de voir la carte se retourner, il espère passer pour un pro et montrer des nerfs d'acier qu'il ne possède malheureusement pas hors de son monde. Il perd et gagne de grosses sommes, et son sens de l'honneur exacerbé lui intime le besoin de payer une tournée de Dom Perignon quand il peut enfin se gargariser d'une victoire contre la "maison". Grand habitué, il aime être reconnu et l'établissement ne recule devant aucun sacrifice pour que revienne régulièrement l'un de ses plus gros pigeons. Après une chaude soirée au casino, putes de luxe et accessoires "bondage" seront toujours au rendez-vous dans sa suite.

LE CHEIKH PÉTROLIFÈRE

Beaucoup plus riche que son confrère d'Extrême-Orient, l'heureux possesseur de puits de pétrole, de palaces de luxe et de la Clio noire intérieur cuir est un joueur bien plus malin que le précédent. Lui aussi joue gros, mais attention, malgré son attitude décontractée de grand seigneur, il ne faut pas le vexer, de risque qu'il ne rachète l'établissement (gaffe, il en est réellement capable). Ayant déjà avec lui son harem de blondes et de rousses (et alors ?), il sera difficile de le piéger par la chair. Comptant de plus un nombre impressionnant de gardes du corps et d'avocats s'il le

" LAISSEZ-MOI SORTIR !!! "

C'est un bon client, il joue gros, perd beaucoup plus qu'il ne gagne et a à lui seul, paye la facture d'électricité. Mais un beau jour, il a la baraka, il le sait, il le sent. Il se met à miser de plus en plus gros et, tout en restant dans les limites des mises autorisées, il tombe sur le bon numéro à la roulette. Même si le casino ne fait pas faillite, le coup est dur et la perte est considérable. Il faut récupérer une partie de ce que vient de toucher l'heureux gagnant, au moins pour limiter la casse. Les tactiques sont multiples.

Vu la somme qu'il va devoir transporter (on ne lui fait évidemment pas un chèque...), le casino va lui proposer une escorte pour le raccompagner à l'aéroport. Un mauvais embranchement à droite sur l'autoroute, un embouteillage à gauche, et hop, on a manqué l'avion !

"Désolé Monsieur, la maison vous présente ses excuses et vous rembourse votre billet d'avion. Malheureusement, il n'y a pas de vol libre avant trois jours. La maison vous offre donc la suite Louis XIV pour patienter..."

Où pensez-vous donc que le client va passer ses soirées à dépenser ses gains ?

Autre tactique, pour les machines à sous cette fois. Une hôtesse remarque un jackpot sur une machine à 25 cents : " Monsieur est dans un jour de chance ! Si vous le désirez, nous pouvons échanger vos quarters en pièce de un dollar. Vous vous amuserez beaucoup plus sur les machines à un dollar, là... au fond à droite... ".

Bien entendu, sur ces machines, les statistiques et tableaux de gains ne sont pas tout à fait les mêmes.

Records
Curieusement, c'est à Atlantic City et non à Las Vegas que se situe le casino qui bat les records les plus affolants qui soient en la matière Deux chiffres : 3000 machines à sous, 167 tables de jeux. Son nom, le Taj Mahal.

RIEN NE VA PLUS

Surtout quand on vient de se faire prendre à tricher. Au mieux la police, au pire le règlement de comptes plus ou moins musclé. Quoi qu'il en soit, si l'on s'en sort la vie sauve, c'est le fichage à vie avec transfert de l'info dans le monde entier, et plus vite que sur Internet. Pour ceux qui ont le courage, voyons quelques " façons de faire ".
Au craps, jeu où l'on jette deux dés, on peut utiliser la méthode consistant, après le premier jet, à subtiliser un des dés et le remplacer par un dé pipé celui-ci, grâce à une bonne technique de manipulation. La partie se joue, les gains s'accumulent, la difficulté ne consiste en fait qu'à effectuer la manipulation inverse pour récupérer le dé pipé et le remplacer par le dé d'origine. On notera la phase préalable d'observation (la semaine précédente par exemple) pour savoir à quoi ressemblent les dés utilisés pour pouvoir en fabriquer des clones. De plus, le plombage ne doit pas être trop fort et les résultats successifs trop identiques pour éviter d'éveiller les soupçons. Il faut influer sur les statistiques sans toutefois donner des résultats gagnants à 100 %. Au vingt-troisième double six d'affilée, les spectateurs alentour risquent de se douter de quelque chose.
Pour les jeux de cartes où savoir ce que l'adversaire a en main est utile, la technique radio rudimentaire a déjà fait ses preuves. Un complice à la vue perçante placé à quelques

faut, ce bon vivant du Proche ou du Moyen-Orient est intouchable. Son but : faire sauter la banque, même si cela reste, maintenant, techniquement et juridiquement impossible.

LE PROFESSIONNEL

Au fait de toutes les statistiques qui se font en matière de jeux d'argent, le professionnel sait que les chances ne sont pas du côté des joueurs. Il a tout étudié sur les règles et a calculé, avant de se présenter au casino, combien il devait jouer, à quels jeux, à quels intervalles, et quand limiter la casse si la chance n'est pas au rendez-vous. Sa tactique première est la martingale complexe mais indiscernable, étalée sur toute la soirée. Chaque mise est dictée par un savant calcul de probabilités d'après les pertes au coup précédent, et à des tables différentes pour éviter de se faire repérer (cf. encadré : Martingale). Le joueur professionnel gagne de temps à autre, plus qu'il ne perd, et il arrive un moment où, repéré par le casino qui ne peut prouver aucune triche, il doit changer de terrain de chasse.
Autre type de professionnel, mais qui gêne beaucoup moins les casinos cette fois-ci, le joueur de poker. Impassible, même quand il détient un carré d'as ou au contraire une paire de deux, il est impossible de savoir s'il bluffe. Redoutable sur les grosses mises, on le voit perdre sur les petits coups de début de partie. Ce n'est qu'après avoir perdu le gros lot qu'on comprendra qu'on s'est laissé embobiner. En général, le bon joueur de poker évite de frimer en battant les cartes comme un prestidigitateur, sauf pour se dérouiller les articulations, et cela, seulement après avoir plumé le pigeon.

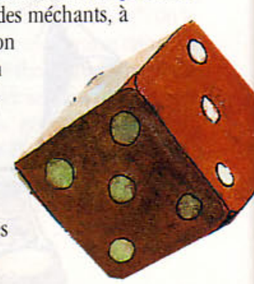
LA PUTE DE LUXE

Elle est ici car elle sait qu'une grande partie de la clientèle est fortunée. Elle consomme et joue un peu, tribut payé au casino pour pouvoir officier sans être refoulée la soirée suivante.
Elle a l'œil vif et sait reconnaître les clients potentiels. Fine psychologue, elle a l'art de se faire "acheter" sans en avoir l'air. Sa proie favorite est le cadre japonais, le meilleur client qui soit du point de vue du rapport "qualité/prix". Facilement comblé, son honneur et son sens de la discrétion l'obligent à laisser une forte somme à notre professionnelle. Elle évite par contre de se frotter aux joueurs dont l'œil est rivé sur la roulette, les dés ou les cartes. Ces derniers ne remarqueront même pas qu'une superbe créature les a frôlés. D'un autre côté, l'œil de celui qui guette les yeux admiratifs des autres à son égard et pour son ego, tout en laissant pourboires conséquents et pertes extravagantes, deviendra vite une cible de choix pour notre chasseresse des tables de jeux.
Autre version de la pute de luxe, la vamp classieuse. Si ses fins diffèrent de la première, sa tactique reste la même. Ne cherchant pas forcement à se faire payer pour une nuit de volupté et de luxure, la vamp peut avoir pour but : d'épouser un homme riche, de voler des documents top secret, de récolter des renseignements pour le FBI ou la DST, de passer un bon moment ou bien un mélange de tout ça.



JAMES BOND

Entre deux missions, 007 est au casino pour éviter de s'ennuyer quand il n'a pas un avion à prendre (en plein vol, par la soute à bagages) ou des vilains grands méchants à occire. Dans sa dent creuse, un émetteur de micro-ondes pour faire stopper net la bille de la roulette sur le zéro. Dans ses lunettes de soleil, des rayons X pour voir à travers les cartes. James Bond ne mise qu'avec des gros jetons et gagne tout le temps. Malheureusement, une ancienne malédiction l'empêche toujours d'empocher ses gains, car des bandes d'importuns armés jusqu'aux dents font soudain irruption dans la salle de jeux et cartonnent tout le monde en vidant des milliers de chargeurs. Mais 007 court, saute, évite les balles et s'enfuit, après avoir tué les trois quarts des méchants, à mains nues, avec son couteau suisse ou son ridicule Walter PPK, selon l'humeur.
Mais pourquoi parler de lui ?
Parce que c'est lui qui fait la meilleure pub pour les



Fiscalité

En France, les clients n'ont pas à déclarer leurs gains aux impôts. En effet, c'est le casino qui s'acquitte des taxes, en partie couvertes par le droit d'entrée.



superbes smokings comme on en voit dans les casinos de luxe !

Faites vos jeux

Un des attraits du monde du jeu pour les joueurs de jeux de rôles va être de pouvoir miser, jouer, et ainsi d'accroître leurs richesses. Dans de nombreux cas, on utilisera une compétence de jeu, de statistique ou un simple jet de chance. Mais ne serait-il pas plus intéressant de jouer réellement la partie ?

Si sauter d'un train en marche ou passer par un trou noir sont des actions difficilement réalisables dans votre salon le vendredi soir pendant une partie de votre JDR préféré, il reste néanmoins possible d'organiser un petit tour de poker, de simuler une roulette, une table de black jack, et même pourquoi pas un "bandit manchot". Toutefois, avant de se lancer dans la simulation de ces jeux, voyons ceux qu'un MJ peut placer dans la conversation pour paraître cultivé. Outre la roulette, le black jack, le poker et les machines à sous, il existe au moins deux autres jeux dont les noms sont évocateurs. Premièrement le baccara, jeu de cartes aux règles un peu spéciales qui consiste à approcher un nombre sans le dépasser, un peu comme au 21 (nom français du black jack). Deuxièmement le craps, jeu de dés très populaire, interdit dans les casinos français. On y joue souvent sur une longue table où l'un des plaisirs est de pouvoir plonger dans le décolleté de celle qui se penche presque à l'horizontale pour lancer les dés le plus fort possible contre l'aire de réception d'en face, quelques fois éloignée de quelques mètres. Le craps est un jeu où le lanceur fait gagner ou perdre d'autres joueurs en plus de lui-même. On assiste donc à beaucoup d'ambiance, de "Hooo" et de "Aaaa", de félicitations ou consolations. Un jeu qui met en exergue la solidarité entre parieurs, contrairement à la roulette ou au black jack où les uns jouent contre les autres. À jeux différents, ambiances différentes.

Bien ! Voyons maintenant comment mettre en pratique amusante les jeux que vos joueurs réclameront. Pour le black jack, deux jeux de cinquante-deux cartes suffisent. Le donneur distribue deux cartes à chacun, dont une cachée, et dévoile les siennes. Chacun peut, à son tour, redemander une carte ou passer. Le principe est d'approcher le plus possible 21 sans toutefois le dépasser. Les cartes valent leur valeur, les figures valent dix, et l'as, un ou onze, au choix. La seule combinaison spéciale, qui donne son nom au jeu, est le 21 formé par le valet et l'as de pique.



Voyons maintenant la roulette. Divisé en 37 cases, le tapis alterne les cases rouges et noires, paires et impaires. La notion de passe et manque correspond aux chiffres de 1 à 18 et 19 à 36. Le zéro, vert, est à part. Après vous être procuré un plan de roulette (vous trouverez ça dans la plupart des livres traitant des jeux en général ou dans un coffret multijeux : rappelez-vous votre enfance et ces coffrets avec petits chevaux, jeux de cartes, nain jaune, jeu de dames, etc.), il ne vous restera plus qu'à jeter deux D10 de pourcentage pour simuler l'emplacement final de la bille. 00 correspond bien sûr au zéro, et tout chiffre au-dessus de 36 est à retirer. Vous lancerez certainement trois ou quatre fois les dés, mais après tout, vous adorez ça, sinon vous ne seriez pas MJ...

Maintenant si l'envie vous prend de simuler une machine à sous avec des dés, il vous faudra réunir quelques éléments amusants pour épater vos joueurs. Grâce à quelques boîtes de chocolats de la période de Pâques et à plusieurs paquets de yaourts aux fruits, vous réussirez sans mal à découper un lot de fraises, de framboises, de pèches et de cloches que vous aurez soin de coller amoureusement sur un lot de dés (les meilleurs pour cette top simulation sont les D12).

Il ne reste plus qu'à définir les gains : une fraise rapporte la mise départ, deux fraises 5 fois la mise, trois fraises 20 fois, et ainsi de suite jusqu'à quatre cloches qui videront la moitié de la machine. C'est simple, élégant, et après la partie, vous pourrez dealer le matos à votre petite soeur...

Le troisième âge gâchant les jetons

Quand les amis, qui auparavant venaient prendre le thé et faire un bridge, sont envolés (vers un autre monde ou

mètres et jouant à une autre table joindra ses talons équipés d'une radio pour émettre un code morse silencieux sous la forme de petites décharges électriques au niveau de la ceinture. Il faut cependant prendre garde aux détecteurs et ne pas oublier qu'on approche du XXIème siècle.

Mais là où ça devient amusant, c'est lorsque c'est la " maison " qui triche. Par exemple, le générateur de champ magnétique sur la roulette pour dévier un tantinet la boule si elle frôle en fin de course un nombre très joué. Heureusement pour les joueurs, cette pratique n'existe pas dans les grands établissements.

Les casinos n'étant pas encore des lieux entièrement robotisés, nous allons maintenant en venir au personnel qui les peuple.







Le Journal du Dimanche

L'employée modèle détourne un million au casino de Vals

Privas

Correspondance
Antoine Ruissol

LE VENDREDI 13 n'a pas porté chance à une employée de casino indélicate. Prise la main dans le sac, elle a été mise en examen pour vol et incarcérée, avant-hier, à la maison d'arrêt de Valence (Drôme). Soupçonnée d'avoir détourné un million de francs en quatre ans des machines à sous du casino de Vals-lès-Bains (Ardèche), la jeune femme, âgée de 30 ans, a été surprise en flagrant délit par des fonctionnaires de police. Les salariés du casino ayant été placés discrètement sous surveillance vidéo depuis quelque temps, la voleuse – dont l'identité n'a pas été divulguée – a été filmée en pleine malversation.

Les limiers de la section judiciaire des courses et des jeux à la direction centrale des Renseignements généraux (RG), en collaboration avec leurs collègues ardéchois, ne suspectaient pourtant pas particulièrement la caissière. A la suite d'un contrôle, les enquêteurs avaient simplement relevé des anomalies depuis le 12 janvier dans la trésorerie des machines à sous. « Une évaporation substantielle », selon l'expression d'un policier. En fait, un trou de 360.000 francs dont l'origine était alors inconnue.

Personne ne soupçonnait l'employée modèle. La jeune femme avait été embauchée en 1993 pour travailler au bar de l'établissement de jeux de la ville thermale. Consciencieuse et motivée, elle avait gagné la confiance de son employeur et gravi les échelons. Serveuse, puis croupière, elle était devenue caissière. Elle était chargée de tenir les livres de caisse et de garnir de monnaie les machines à sous, qui connaissent un vif succès. Mais elle n'a pas résisté à la tentation. Comme l'arnaque était presque à la portée d'un enfant, elle a mis au point un stratagème classique. Chaque semaine, elle falsifiait les comptes par des jeux d'écritures et faisait disparaître dans sa poche des milliers, voire des dizaines de milliers de francs. Un travail de bénédictin : une pièce de 10 francs par-ci, une autre par-là.

Une méticuleuse comptabilité de toute cette mitraille détournée était scrupuleusement tenue à son domicile. Ni cigale ni « flambeuse », encore moins endettée, mais plutôt du genre fourmi, elle épargnait pour ses vieux jours. Avec étonnement, les fonctionnaires des RG ont ainsi découvert un magot de 865.000 francs en liquide dans le coffre-fort de sa banque et environ 50.000 francs chez elle. Prudente et soucieuse de ne pas éveiller la curiosité, elle vivait dans un luxe certain, mais pas tapageur. Déférée devant le parquet, elle a été placée en détention provisoire pour être jugée, demain, en comparution immédiate, par le tribunal correctionnel de Privas.

une autre réalité, du genre maison de retraite ou asile), il ne reste guère que les casinos pour continuer à manipuler les jolis pions de couleur et avoir de la compagnie. Autre très grande manne des casinos, le troisième âge fortuné perd toujours avec le sourire, et le moindre gain est accueilli avec force cris de joie, et même parfois une syncope ou un arrêt cardiaque. Toujours en train de demander au croupier la valeur des jetons en fonction de leur couleur, on peut se demander comment survivent la plupart des participants de ce type quand vient le soir et l'ingurgitation des tonnes de pilules et médicaments de tous types avant de se coucher.

Il n'est pas rare aussi de rencontrer une mamie, le bras aussi musclé que celui de Guillermo Vilas, passer sa journée à mettre des tonnes de piécettes dans une machine à sous et abaisser violemment le bras du bandit manchot, sans sourciller. Indéracinable devant sa machine, le cabas ras-la-gueule de quarters serré d'une poigne de fer, la mamie-Jackpot ne s'en laissera pas compter, et gare au coup de cabas en pleine poire. En début de journée, ça peut faire très très mal !

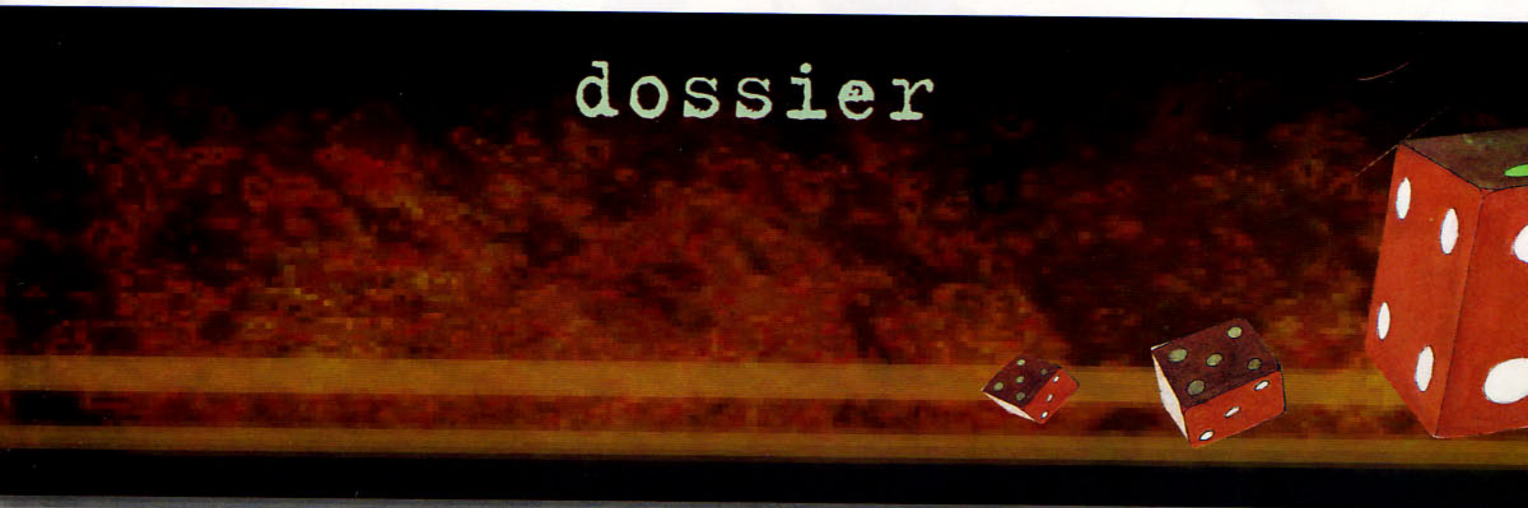
Les tricheurs

De ceux qui arrivent à se faire des fins de mois agréables en infléchissant les probabilités de façon artificielle, on distingue trois types majeurs : le high tech, le smart, et "the Brain".

Le premier utilise des technologies de pointe pour influer sur les lois de la physique, et donc les résultats des dés, de la roulette ou des machines à sous. Il ne reste pas dans un casino très longtemps, soit pour éviter de se faire découvrir, soit parce qu'il a été découvert. Dans cette dernière éventualité, et selon l'endroit, il sera livré à la police, aux services de sécurité pour que ceux-ci se défoulent ou au fleuve, à moins qu'il n'y en ait pas à proximité, auquel cas un pauvre trou dans le désert sans plaque commémorative fera l'affaire. Tout dépend du lien qu'entretient le casino avec la police ou la mafia.

Le deuxième type de tricheur, le smart, opère différemment. C'est en général un prestidigitateur qui ne dédaigne pas aussi subtiliser les jetons de ses petits camarades aux tables de jeux. Bien entendu, quand on le retrouve à une table de poker, il a une chance d'enfer. De façon naturelle, il a développé une faculté accrue pour les sciences humaines et la diplomatie. Sa sanction, s'il est pris, peut s'avérer moins lourde si on lui laisse le temps de s'exprimer. De même, sous l'eau, si ses pieds ne sont pas coulés dans le béton, et s'il se rappelle de ses leçons houdiniesques, il aura plus de chances de s'en tirer que son confrère.

Pour "the Brain", c'est différent, rien n'est prouvable et la seule défense des casinos consiste à ne plus lui autoriser l'accès aux tables, spécialement à celle du black jack. Ce personnage, ayant sans doute échappé à l'autisme dans sa plus tendre enfance, en a sans aucun doute conservé une mémoire hors du commun et une faculté prodigieuse de calcul. Ainsi, après avoir contemplé deux heures durant une table de black jack et après avoir mémorisé les cartes passées, il sera plus à même, grâce à sa capacité de calcul statistique en direct, de remporter de gros gains. Il ne sait pas quelle carte va sortir, donc il ne triche pas vraiment, à proprement parler. Il perd donc sur un grand nombre de coups, mais gagne sur beaucoup plus d'autres. Son intelligence consistera à arrêter avant d'être repéré pour éviter que son nom et sa photo ne soient communiqués à tous les casinos de la planète.



À l'entrée

Hormis les videurs d'usage qui ne laisseront pas entrer n'importe qui (inutile de vous présenter habillé comme un sac ; dans certains cas, le costume trois pièces est de rigueur), il existe un personnage typique des casinos : le physionomiste. Son boulot a deux aspects : il doit d'une part étudier les fichiers des personnes interdites et mémoriser un nombre faramineux de photos d'identité et, d'autre part, repérer et analyser le visage de tous ceux qui entrent et sortent. Il doit pouvoir repérer tout indésirable potentiel et le signaler aux musclés qui font équipe avec lui.

Si vos PJs enquêtent et veulent vérifier l'alibi de quelqu'un affirmant avoir passé sa soirée au casino, c'est au physionomiste qu'il faut poser la question. Il est même probable que ce dernier donne des détails supplémentaires sans qu'on le lui demande : "Oui, je me souviens très bien de ce monsieur : il était d'ailleurs mal rasé et avait un peu de farine au coin de la narine droite. Il est ressorti deux heures plus tard avec un autre monsieur portant des lunettes noires et un complet gris... de chez Smalto, le complet, j'en mettrais ma main au feu. Je m'en souviens puisqu'il avait la main dans sa poche et poussait le monsieur de la photo avec. Prendre le risque de déformer un costume pareil... Vous vous rendez compte, c'est ridicule ! Enfin, à mon avis..."

La sécurité

Formée d'anciens gardes du corps, d'ex-flics ou de vieux agents des services secrets, la sécurité est en général bien organisée dans les casinos. Il ne doit y avoir aucun problème, les clients doivent être en confiance totale. Les armes à feu ne sont pas de mise, sauf aux abords des zones où l'argent transite, et dans la salle de surveillance vidéo. On l'aura compris, les musclés sont là et la technique consiste à utiliser les moyens physiques pour maîtriser les indésirables et on fera plus appel à des arts martiaux de défense comme l'aïkido qu'au karaté. Les casinos connaissent bien la loi et savent l'avoir de leur côté. L'État est un fervent défenseur de ces établissements, au vu des taxes qu'il y prélève. Faire l'andouille dans un casino est un jeu auquel on perd tout le temps...

Pour ce qui est du circuit vidéo, il est là pour éviter et prévenir les embrouilles de type physiques, mais les techniques vont encore plus loin, et ceci surtout pour surveiller et déceler d'éventuelles irrégularités de la clientèle et parfois du petit personnel. Les caméras zooment avec une définition énorme, et l'on ne sait qui, des casinos ou des tricheurs, est en avance sur l'autre en matière de technologie. Les bandes vidéo sont archivées plusieurs mois et, si nécessaire, des recherches peuvent être effectuées pour discerner un éventuel manège qui se répéterait à intervalle régulier. Vu les sommes en jeu, on ne s'étonnera pas d'un équipement en conséquence.

Vérifier son personnel : la taupe

Avec tout cet argent qui passe de main en main, même sous la forme de jetons, il doit être difficile de rester de marbre. Aussi, il peut arriver que les croupiers et autres donneurs, pris par l'appât du gain, s'acoquinent avec un complice et "oublient" de ramasser des jetons normalement perdus ou les fassent "malencontreusement" déborder sur une case gagnante, etc. Le casino emploie donc, incognito, des taupes en "civil" pour garder un œil sur le petit personnel. On vérifiera par la même occasion leur courtoisie, leur tenue et leur affabilité vis-à-vis des clients. La taupe est de surcroît en étroite relation avec le service vidéo car rien ne doit échapper à son œil vigilant.

LES CROUPIERS, DONNEURS, ET AUTRES PERSONNELS DE TABLE

Bien entendu, les phrases rituelles sont : "Faites vos jeux !" puis, quand la bille est lancée, de : "Rien ne va plus !". Chemise blanche et nœud papillon, le croupier n'est pas loquace, mais alors pas du tout. C'est un as du râteau, pour pousser ou tirer des montagnes de jetons, et il est promu à un avenir brillant comme retraité dans son jardin. Il calcule les gains et ses petits doigts boudinés ont vite fait d'ajuster des petits tas par couleur pour ensuite les faire traverser la table ou au contraire les stocker près de lui. Il a aussi la faculté inégalable d'envoyer des pions solitaires sur la bonne case, à la main. Des années de pratique, tout de même. Il reste impassible et fait son travail, même quand il soupçonne une possible tricherie. Dans ce cas, il n'a qu'à presser le petit bouton caché qui déclenche directement une alarme discrète dans la salle vidéo.

À la table de black jack, le donneur a le geste précis pour distribuer les cartes et la réaction prompte aux ordres du joueur : "reste" ou "tire". On pourrait croire qu'il joue bien, selon la façon qu'il à de tirer ou rester, mais il n'en est rien, la méthode est simple : "La maison tire à 17 et reste à 18". C'est bête comme chou et, en général, c'est même inscrit sur le tapis de jeu.

LE DIRECTEUR DE L'ÉTABLISSEMENT

C'est le manager : il est rompu à toutes les techniques de diplomatie et de "public relations". Il dort quatre heures par nuit, n'a pas de vie de famille et a des comptes à rendre. En effet, le casino ne lui appartient pas. Il a été placé là par les "actionnaires" et perçoit un salaire en rapport direct avec le bon fonctionnement financier de l'endroit.

MARTINGALE

Sorte de formule mathématique souvent foireuse qui est censée assurer le gain quelles que soient les pertes de départ. L'exemple le plus connu est le suivant : à la roulette, on commence par miser un jeton sur le rouge. Si l'on gagne, la martingale vient de rapporter une fois la mise, ce qui est déjà mieux que rien. Si l'on perd, on rejoue le rouge en doublant la mise (deux jetons). Le gain potentiel rembourse toutes les mises perdues et assure un léger bénéfice (égal à la mise de départ, puisque la mise est toujours perdue et puisque le gain ne fait que la doubler). Ayant presque une chance sur deux à chaque coup (en réalité 48,65%, puisque le zéro n'est ni rouge ni noir), on espère tomber sur le rouge avant que les puissances de deux n'explosent. Par exemple, en admettant que l'on mise, en doublant à chaque perte, et que l'on ne gagne qu'au septième coup, on aura misé et perdu 1+2+4+8+16+32+64, soit 127, et l'on aura gagné 64 x 2 (la septième mise), soit 128. Résultat des bénéfices = 1. Sans commentaires... Et tout cela n'est que théorique, puisque le croupier est aussi là pour éviter que les clients n'utilisent ce genre de techniques un peu simplistes.



" Laissez-moi entrer !!! "
Jouer est une drogue, et comme chaque drogué, le joueur invétéré a encore quelques moments de lucidité. C'est pendant un de ces moments, si l'on décide que l'on veut arrêter, qu'il est possible de demander à une administration compétente de se voir interdire l'entrée des établissements de jeux. Il suffit de signer un formulaire, et hop !
Si l'on change d'avis, il devient impossible d'entrer dans un casino !
Cette interdiction est irréversible, à vie...

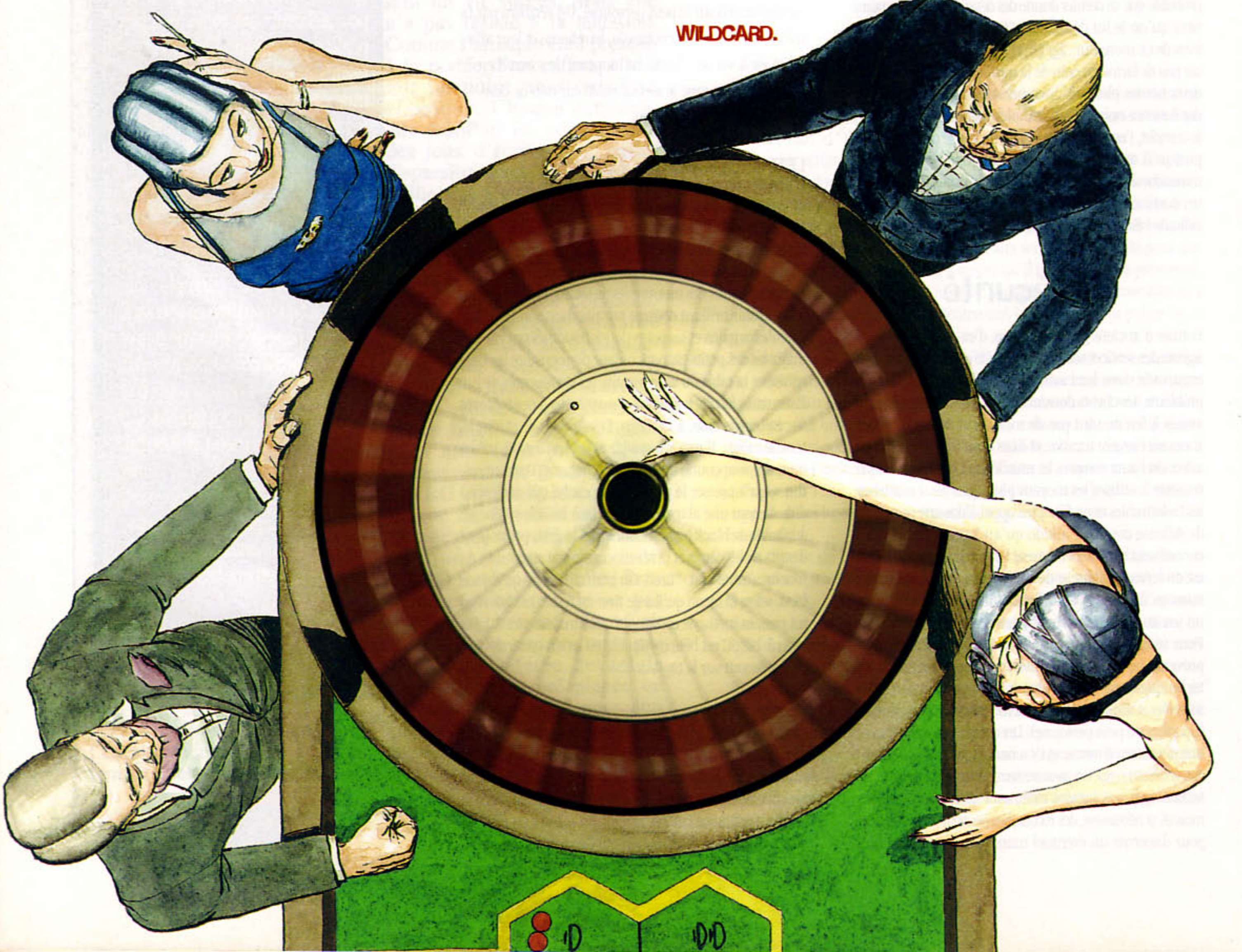




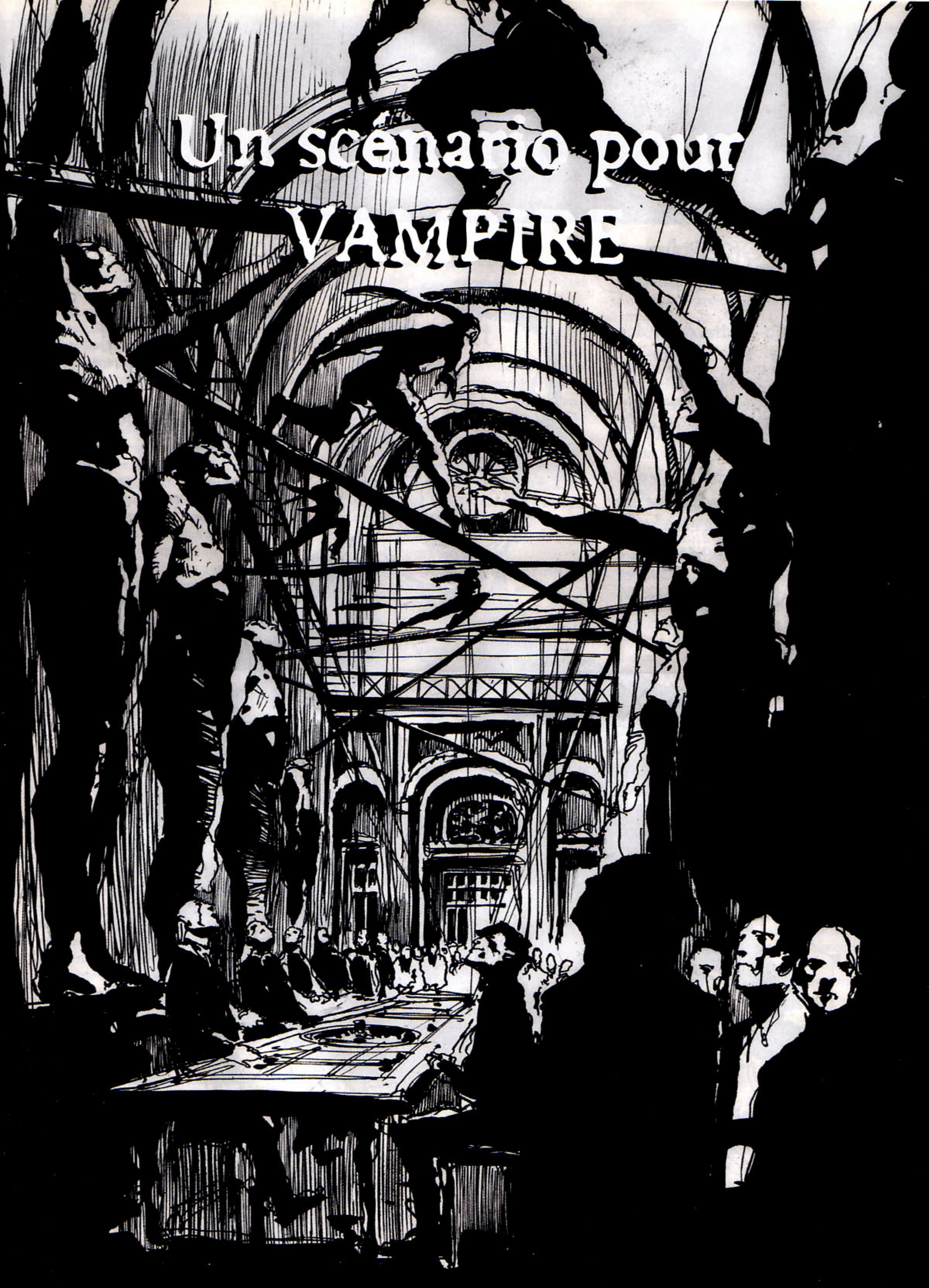
Il sait prendre les bonnes décisions au bon moment, résoudre les situations qui risquent de s'envenimer et donner les ordres qui s'imposent. Le chef de la sécurité en réfère directement à lui, de même que les caissiers pour les grandes rentrées et surtout les grandes sorties d'argent. C'est lui, et lui seul, qui peut prendre la décision d'autoriser un client à dépasser les limites de mises autorisées. C'est aussi lui qui décide quand clore une partie et reconduire un client poliment mais fermement. Il est le responsable, le seul maître à bord, présent avant l'ouverture et après la fermeture.

Voilà, il ne vous reste plus qu'à imaginer l'intrigue, le pourquoi et le comment. Vos PJs sont sûrement joueurs et se croient plus malins que les autres : il est temps de leur soutirer un peu d'argent, ce qui leur évitera de le dépenser bêtement en artillerie ou en gilet pare-balles...

WILDCARD.



Un scénario pour VAMPIRE



VAMPIRE

UN POKER À VEGAS

Ce scénario s'adresse à des joueurs et à un conteur expérimentés. Construit de manière non linéaire, il est non narratif mais très descriptif et se propose de vous faire découvrir la ville de Las Vegas. Le livre de base devrait suffire (les ouvrages concernant le Sabbat et les territoires libres anarchs peuvent s'avérer intéressants pour développer l'intrigue, mais ils ne sont pas indispensables).



Donne et première relance

Darrel Sheppard, le prince de Las Vegas, est un individu ambitieux. Malheureusement pour lui, une cité, même importante, perdue au milieu du désert n'est pas le meilleur endroit pour être remarqué par les dirigeants de son clan. Il a donc décidé de changer cet état de fait en faisant de sa ville la tête de pont d'une offensive visant à reprendre le contrôle des États libres anarchs de Californie. À cette fin, il a décidé de créer des groupes de combat en s'inspirant du Sabbat. Ces groupes seraient composés de jeunes vampires liés par le sang aux leaders de l'offensive ; de plus, la nature même de ces groupes pourrait laisser croire à une offensive du Sabbat et amener les Anarchs à ne découvrir que trop tard qui est leur véritable ennemi. L'idée lui paraissant excellente et viable, il commença à en parler aux autres vampires de la ville. Loin de soulever l'enthousiasme, cette proposition provoqua une levée de boucliers de la part de certains des individus les plus influents de la place. Darrel Sheppard se retrouva alors dans une position précaire. Désavoué par certains de ses pairs, non seulement il n'avait plus la possibilité de soumettre son idée au conseil de la Camarilla, mais il voyait surtout son autorité mise en cause sur son propre territoire. Pour résoudre cette situation

conflictuelle, il fit appel à l'un de ses anciens amis (le prince des joueurs). Il lui demanda de lui envoyer un groupe d'individus susceptibles de l'aider à raffermir son contrôle sur Las Vegas. Ces agents étrangers présentent plusieurs avantages aux yeux de Darrel : ils ne sont connus par aucun des principaux acteurs de la ville, ils seront à ses ordres (on peut toujours rêver !) et si les choses tournent mal ils feront de parfaits fusibles. En bref, ils sont pratiques, manipulables et sacrifiables.

Ouverture

C'est par une chaude nuit d'été que les personnages arrivent à Las Vegas. Ils sont accueillis par Hunter Lacerda, un jeune homme aimable taillé comme une armoire normande. Celui-ci leur servira de chauffeur et de guide s'ils désirent visiter les lieux avant leur rencontre avec Darrel Sheppard (il s'agit évidemment d'une goule qui sera, par la suite, assignée à la filature des PJs).

Après les avoir promenés, il les mène jusqu'à une colossale demeure en bordure de désert. En sortant de la limousine, les personnages peuvent percevoir une musique forte et rythmée, ainsi que des cris et des rires. En s'approchant, ils apercevront de nombreux convives se laissant aller aux joies de la danse, de la boisson et de la drogue.

- Mes amis, je vous attendais avec impatience et j'espère que vous saurez profiter de cette fête que j'ai fait donner en l'honneur de votre venue. Mais dans l'immédiat allons discuter au calme.

Venu à leur rencontre, **Darrel** va se charger de mener le groupe jusqu'à son bureau (prenez soin de décrire le luxe ostentatoire des lieux ; en ce qui concerne la fête, décrivez tout d'abord une soirée classique puis intégrez peu à peu des éléments de plus en plus malsains : drogue, luxure et mise à mort seront les maîtres mots de cette fin de soirée. Certains personnages devront presque avoir l'impression de se trouver à une fête du Sabbat.)

- J'ai besoin de vous pour m'aider à déterminer la loyauté de mes suivants. Voyez-vous, je compte d'ici peu de temps commencer à mener des actions de guérilla à l'encontre de mes voisins anarchs de Californie et je dois savoir si je peux me fier aux vampires de ma ville. J'ai tout lieu de craindre la présence de certains individus trop faibles pour assumer les conséquences d'une telle guerre. Je vous fais confiance pour les débusquer et les amener à se rappeler qui est le prince. Dans le cadre de vos investigations, je vous fournirai tous les moyens dont vous pourriez avoir besoin. Pour les vampires de la ville, vous êtes ici pour enquêter sur des infiltrations du Sabbat ou des Anarchs. Messieurs, mesdames, trouvez-moi les indécis et faites en sorte qu'ils suivent ma décision d'entrer en guerre et vous vous rendrez compte que je sais m'occuper de mes amis. Je compte donner un bal masqué dans dix jours, c'est le temps que vous avez pour agir.

Relance avant écart

Il se chargera ensuite de les présenter aux différents protagonistes (à vous de choisir les informations que vous désirez commencer à leur donner). Les personnages auront alors la possibilité de commencer à lier connaissance au cours de la fin de soirée. Peu avant le lever du jour, Hunter se chargera de les mener jusqu'à leurs suites, à l'hôtel Excalibur.

Dès le lendemain, les personnages vont se retrouver livrés à eux-mêmes. Hunter leur apportera un dossier contenant le détail des endroits fréquentés par les vampires (cf. "Relance après écart" s'agissant de leur description)

Écart

Durant ces premières investigations ils seront suivis par **Lazaros Tsurara**. Assez vite, il s'arrangera pour les rencontrer et discuter avec eux. La scène aura probablement lieu dans un casino et il fera tout pour qu'elle se passe autour d'une table de poker (cela lui permettra de "voir" les personnages par le biais des cartes). Au cours de cette entrevue, il testera ses interlocuteurs de manière à savoir s'ils sont dignes de continuer à vivre (sa conversation sera agréable, faites-vous plaisir à lancer une discussion concernant les problèmes moraux soulevés par l'état de vampire, il sera honnête avec eux et il attend la même chose de leur part). S'ils lui plaisent il leur expliquera alors sa théorie (cf. encadré correspondant).

- J'ai donc pu déterminer que deux factions s'affrontent dans cette ville : elles sont actuellement de force presque égale ce qui maintient le statu quo, mais il suffirait de peu de choses pour que cela change. Les deux mains qui s'opposent sont les suivantes : une paire (rois de carreau et de pique) et une dame (trèfle) contre deux paires (rois de cœur et de trèfle, dames de cœur et de carreau). Modifiez la donne d'un côté ou de l'autre et vous modifierez l'histoire.

(Il n'a pas pour l'instant identifié toutes les cartes : choisissez celles qu'il dévoilera en fonction des protagonistes sur lesquels vous voulez appuyer le scénario) Ces informations en main, c'est un peu mieux armés que les personnages s'aventureront dans les noirs secrets de la cité des vices.

Relance après écart

(Cette partie contient la description des hauts lieux de l'aventure, ainsi que les moyens de pression utilisables contre les protagonistes. Elle n'est pas linéaire et vous aurez à choisir de quelle manière orienter les pas de vos joueurs)

Tout d'abord voici quelques lieux communs à tout les vampires de la ville:

- Le **BUNKER** est l'endroit où tous ceux qui sont dans le coup iraient faire la fête le samedi soir si les nazis avaient gagné la guerre. C'est le sixième Reich. Au rez-de-chaussée, des tables de jeu comme dans tous les casinos, seulement le plafond se trouve quatre étages plus haut, et le long des murs se trouvent d'exceptionnelles statues de surhommes dans le plus pur style post-stalinien. Enfin un enchevêtrement de passerelles métalliques, sans rambardes de sécurité, surplombe la salle de jeu. Tels des pigeons sur un fil électrique, de magnifiques et sculpturaux jeunes gens déambulent à moitié nus et s'offrent au regard des joueurs (et plus si affinités). Vous êtes donc en train de jouer au poker lorsque, au-dessus de vous, vous découvrez deux Chippendales enlacés vous adressant des clins d'œil : pour rester concentré, vous détournez la tête et votre regard se pose sur une gargouille moderne accrochée au mur représentant un homme qui semble tenter de jaillir de la pierre mais qui a été rattrapé par le béton. Cet endroit étant fréquenté par tous les vampires de la ville, il sera possible d'y découvrir un certains nombre d'informations. **Clarence Hoffman** est le gourou des lieux et nombre de ses disciples travaillent ici. C'est aussi l'une des principales zones de chasse de **Seth Jurowski** : il y capture des jeunes femmes après les avoir droguées, leur fait subir les pires sévices devant la caméra puis se nourrit d'elles avant de se débarrasser des corps.

- Le **SLAUGHTERHOUSE** est la boîte branchée de Las Vegas. Inutile de tenter d'y pénétrer si vous ne faites pas partie de l'élite. S'y retrouvent mannequins, producteurs, comédiens (riches!), dealers, stars du sport, magnats de la finance, call-girls... C'est un endroit gigantesque formé d'une dizaine de salles différentes. La décoration est inspirée des décors de films d'horreur. Il y a ainsi une salle qui donne l'impression de se retrouver dans les rues de Londres à l'époque victorienne : il y fait froid, le sol pavé est couvert de salissures, des figurants vêtus de haillons font la manche ou proposent leur corps pour quelques pennies. La musique gothique domine les lieux et un infime effort d'imagination suffit pour voir rôder Jack et son scalpel. Les autres salles sont inspirées des univers de "Massacre à la tronçonneuse", "Vendredi 13", "Freddy"... et la musique y alterne entre hard rock et techno hardcore. Il est possible d'y rencontrer chacun des protagonistes. Milo a l'occasion de donner des concerts dans certaines salles de l'établissement ; si certains personnages sont mélomanes, ils pourront distinguer une grande différence de style entre ses toutes premières œuvres et celles qui suivirent sa transformation. Il donne tout l'air d'être un grand technicien du piano, mais il semble lui manquer une "âme". Il sera aussi possible d'assister à diverses altercations entre Mariko et Seth ainsi qu'entre Santiago et Francesca.

- Le **BLUE MOON** est un petit club de jazz-blues situé à la périphérie de la ville, en bordure de désert. Y pénétrer donne l'impression de revivre les années de la prohibition. Les habitués sont tous vêtus à la mode des années 30, certaines femmes portant les coiffures typiques de l'époque. La salle est encombrée de tables où le seul jeu autorisé est le poker. Au fond, sur une petite estrade, dissimulé par les volutes de fumée, un saxo rythme les parties et les discussions (un CD de Miles Davies ferait parfaitement l'affaire ici). Cet endroit est un lieu de détente pour les vampires (tous y viennent sauf Clarence Hoffman).

La plupart des protagonistes ne seront pas assez stupides pour dévoiler leurs secrets dans de tels lieux mais, étant des points de passage obligés, il sera facile de les suivre lorsqu'ils se rendront à des rendez-vous plus compromettants (Santiago allant rencontrer son ami du Sabbat, Mariko pourrait être contactée par les Anarchs...).

Voici aussi quelques lieux et personnages spécifiquement liés à certains protagonistes.

- Le **CLUB** est la principale maison de passe tenue par Rebecca. Elle le surveille directement. Il s'agit d'un gros bâtiment situé sur le strip. Il est totalement anodin de l'extérieur, si ce n'est la lourde porte blindée munie d'une lucarne grillagée. L'intérieur est composé de deux parties : une zone "officielle", où l'on peut trouver tout ce que l'on peut attendre d'un tel endroit (petits salons, jeunes filles en nuisette...). Et une zone "officieuse", réservée aux initiés, où les pires dépravations sont possibles (je laisse libre cours à votre imagination). En ces lieux il possible de découvrir des scènes qui vont à l'encontre des règles de discrétion de la Camarilla (Seth se nourrissant devant des spectateurs en délire...). L'endroit est fréquenté par Darrel, ainsi que par Clarence et Seth.



- Les havres des protagonistes:
Celui de **Darrel** abrite, en son sous-sol, des geôles lui permettant de stocker de la nourriture (jeunes enfants). Celui de **Rebecca** recèle comme seul élément intéressant de puissants ordinateurs à l'intérieur desquels se trouvent de nombreuses banques de données liées à ses activités dans le milieu du sexe. Ils sont bien sûr connectés à Internet et il serait possible de faire découvrir ces fichiers à des organismes tels que le FBI... **Clarence** ne dispose pas de havre fixe : il dort chez des disciples et change de lieux tous les deux ou trois soirs. La demeure de Milo est aussi la prison de **Andrej Wacslav** : la pauvre créature est enfermée au sous-sol. La regarder est une vision d'horreur : ses jambes et ses yeux sont définitivement perdus mais chaque soir ses blessures s'ouvrent à nouveau et il lui faut alors les soigner. Cela fait des années qu'il n'espère plus s'échapper et ces moments d'introspection lui ont permis de s'approcher du Golconda. Si les joueurs parviennent jusqu'à lui, il acceptera de témoigner de la diablerie effectuée par **Milo** et révélera la supercherie concernant les compositions de piano ; il demandera ensuite aux joueurs de le laisser dans le désert pour attendre le soleil et trouver enfin la paix. Au domicile de Santiago, il sera possible de trouver des traces de sa correspondance avec son ami de la main noire : il y a largement de quoi le condamner à mort. Dans le havre de **Simon**, il sera possible de découvrir un volumineux dossier concernant **Darrel** : sa vie entière y est retracée, depuis l'époque où il dirigeait une plantation jusqu'à aujourd'hui. On pourra y trouver des photos, des examens psychologiques... Dans l'ordinateur personnel de **Mariko**, on pourra découvrir, dans des fichiers secrets, l'organisation de son réseau de revente de drogue, ainsi que les détails de ventes d'armes à des gangs.
Enfin, n'oubliez pas les seconds rôles qui permettront à vos personnages d'avancer : des collègues de **Seth**, un vieux flic enquêtant sur les gangs, une (ou un) prostitué(e) au grand cœur, des petits dealers, les membres d'un gang jamaïcain... Rendez-les attachants ou pathétiques, amicaux ou désagréables, mais surtout faites-les vivre, pensez à leur donner des tics, des manies qui permettront à vos joueurs de s'en souvenir. Souvenez-vous aussi que certains vampires ne craignent pas de voir leurs secrets révélés à leurs pairs, mais confrontés au monde des vivants ils encourent de gros problèmes (**Rebecca**, **Milo**, **Mariko**...). Il y a mille manières d'utiliser chaque information, prenez garde à ce que vous donnez en pâture à vos joueurs.

Résolution des coups

Après avoir mis au jour certains des secrets de Las Vegas, les personnages devront décider de quel côté ils font pencher la balance. En faisant pression, en se liant d'amitié, voire en éliminant certains des protagonistes de cette histoire, ils auront la possibilité de déterminer la politique future de cette ville. Ils auront aussi la possibilité de renverser le pouvoir en place, de laisser le champ libre aux Anarchs...

La fin de cette aventure aura pour théâtre le "**Bunker**", au cours d'un bal masqué. L'ambiance y sera particulièrement malsaine : si les personnages n'ont pas pris le soin de dissimuler leurs opinions et les faits qu'ils connaissent, certains des vampires se sentant vulnérables risquent de se faire discrètement accompagner (vous avez l'embarras du choix : du minable junkie fanatisé au garde du corps professionnel, goule ou humain). Au cours du bal, il est possible que les rapports de force se modifient. Si vous désirez jeter le trouble parmi vos joueurs et garder la main haute sur le scénario, vous pouvez décider que certaines personnalités ont changé de valeur de cartes suite aux actions de joueurs (si, par exemple, **Lazaros** décide d'éliminer un vampire avant le dénouement et s'il tue **Rebecca**, **Seth** pourrait fort bien devenir la nouvelle dame de carreau...). Cette scène permettra un intense dernier tour de jeu diplomatique, ce sera le moment au cours duquel les choix se feront.
Que le scénario se termine dans une orgie de violence ou en une apothéose de finesses diplomatiques, les personnages quitteront la soirée après s'être fait de nouveaux alliés et, plus probablement, de puissants adversaires.

LE POKER DIVINATOIRE

Dès son plus jeune âge, **Lazaros Tsurara** s'intéressa aux mystères de la divination par les cartes. Il conversa avec les plus grandes devineresses de son clan, puis son insatiable désir de connaissance le poussa à rencontrer celles des autres familles gitanes. Malgré l'impressionnant savoir qu'il accumulait au cours de ces années, il avait toujours eu l'impression de passer à côté de l'essentiel. Et c'est en pénétrant pour la première fois dans un casino qu'il comprit enfin le véritable secret des cartes.
Ce jour-là, il découvrit le poker et il en fut fasciné. Il étudia de nombreuses années, il s'intéressa aux joueurs et à leurs superstitions, aux symboles révélés par les cartes, à l'aléatoire... Il comprit ainsi que le poker permettait une étrange perception de l'environnement et finit par mettre au point une nouvelle méthode de divination.
Les individus puissants ou influents modifient les lois du hasard. Ceci est particulièrement vrai pour les créatures non humaines : vampire, loup-garou, mage... De tels individus altèrent les résultats de tirages aléatoires effectués près

d'eux : cependant seule une longue pratique permet de repérer de telles variations.
En pratique, une personne connaissant cette technique de divination sera capable de percevoir un certain nombre de choses, après avoir joué plusieurs parties de poker dans une même ville.

- En présence d'un individu particulier, le joueur remarquera la sortie récurrente d'une carte permettant de l'identifier (cf. plus bas).

- De la même manière, l'apparition répétitive d'une main de poker particulière indiquera les rapports de force en vigueur dans le lieu.

Explication :

- En fonction de sa puissance, un personnage va se voir attribuer une valeur de carte allant de l'as (surpuissant) au 2 (négligeable). La famille de la carte permettra de distinguer des groupes particuliers. Ainsi, un clan particulièrement influent pourra être regroupé sous une seule famille. De la même manière, pourraient être regroupés au sein d'une famille les détenteurs d'un type d'influence particulière : une famille pour l'influence politique, une autre pour l'influence financière... Ceci permet d'obtenir un organigramme précis de la position de chacun. La carte identifiant un individu permettant de dire quelle est sa réelle position hiérarchique, ainsi que ses moyens d'actions principaux (militaires, financiers...).
Par exemple, le devin rencontre le prince d'une ville et détermine que sa carte est un roi ou une dame : il s'agit alors d'un individu qui dispose d'un grand pouvoir mais qui peut avoir un supérieur. Si la carte identifiant le même prince était un 5, cela signifierait qu'il n'est qu'un fantoche manipulé par un acteur plus puissant.
- Les cartes permettent aussi de percevoir les réseaux d'influence. Ainsi, au même titre qu'un individu est lié à une carte, un lieu est lié à une main particulière. Si dans une ville le devin obtient régulièrement quatre dames et un roi, il saura alors quel groupe dirige la ville. Même si de nombreuses cartes identifient les acteurs de la ville, seule la plus importante main composée de cinq cartes, et uniquement cinq cartes, devra être prise en compte.
Il est important de distinguer valeur d'une carte et valeur d'une main. Un individu peut être doté d'une grande influence (dame, roi, as), mais s'il est seul, son pouvoir sur son environnement sera limité. D'un autre côté, un groupe soudé de valets ou de 10 peut espérer avoir une plus grande influence que des individus qui leur sont individuellement supérieurs.
Des événements peuvent bien sûr modifier et les valeurs de cartes individuelles (disgrâce, faveur du clan...) et les valeurs de mains (nouvelles alliances, décès...).
Si vous désirez donner cet outil à vos joueurs, je vous recommande la plus grande prudence. C'est un instrument puissant que vous aurez à prendre en compte dans vos futurs scénarios. Dans ce cas, il leur faudra acquérir les compétences suivantes : mathématiques (sp. probabilités), cartomancie (sp. poker) et jeu (sp. poker). Elles devront toutes être au moins au niveau 3 pour pouvoir autoriser un jet de cartomancie. La difficulté de ce jet dépendra du secret protégeant les individus et les réseaux d'influence : peu difficile pour Chicago à l'époque de Lodin, beaucoup plus difficile pour Montréal.

Les mains de poker

Dans l'ordre croissant, les combinaisons sont les suivantes : la paire, deux paires, le brelan (trois cartes identiques), la séquence ou suite (cinq cartes qui se suivent sans être de la même couleur, l'as pouvant être compté avant le 2 ou après le roi), le flush (cinq cartes de la même famille mais qui ne se suivent pas), le full (un brelan et une paire), le carré et la quinte royale ou straight flush.

LES PROTAGONISTES

- Lazaros TSURARA - JOKER - Gypsy

Histoire : Lazaros est né il y trente-six ans au sein de la famille gitane des Tsurara. Dès son plus jeune âge il apprit les techniques de combat et de traque qui lui permettraient de devenir un honorable chasseur de vampires. Il était malgré tout beaucoup plus intéressé par la magie de son peuple que par sa vendetta. Devenu adulte, il quitta sa famille pour développer ses talents magiques. Ses connaissances lui permirent rapidement de devenir l'un des plus craints et des plus efficaces chasseurs de vampires. Il n'est cependant pas un tueur sanguinaire : il choisit ses proies après les avoir longuement observées. Il ne détruit que les êtres véritablement malfaisants et il lui est même arrivé de sympathiser avec certains vampires.
Image : c'est un individu séduisant, grand et maigre. Il porte ses longs cheveux noirs attachés. Il a le regard d'un prédateur et il faut une grande volonté pour le supporter.
Attitude : jouez-le de manière froide et détachée. C'est un joueur de poker, exceptionnel il doit par conséquent être capable de masquer ou de simuler toute émotion.
Influence : il connaît toutes les relations de pouvoir qui agitent la ville mais il lui reste encore à identifier chaque protagoniste.
Position : si les joueurs sont suffisamment bons diplomates, ils peuvent s'en faire un allié de choix. En fonction de leur relation, il pourra se contenter de leur donner quelques indices ou pourrait même décider de s'engager à leur côté (il représente une carte intéressante dans ce cas). Il va suivre les investigations des personnages avec intérêt de manière à trouver de nouvelles proies suffisamment ignobles pour justifier une exécution.

FOR 2, DEX 5, VIG 3,
CHA 3,MAN 5, APP 3,
PER 5, INT 4, AST 5
Humanité 8, Volonté 9
Compétences: ce dont il a besoin pour échapper aux joueurs
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 5, Courage 5
Blood purity: 5, **Blood affinities** : Dance of knives 5, Instinct 4, Luck 4, The sight 4, Draba 5 (si vous n'avez pas le supplément Gypsies, considérez qu'il peut faire à peu près ce qu'il veut : c'est un individu extrêmement puissant qui ne doit pas avoir à affronter vos PJs).

- Darrel SHEPPARD - ROI DE CARREAU - Ventrue 8e

Histoire : colonel de l'armée confédérée durant la guerre de Sécession, il fut étreint par un Ventrue qui appréciait son caractère ultraconservateur. Depuis cette époque, il a toujours farouchement lutté contre le principe d'égalité raciale. Sa très grande richesse lui permet de financer de nombreux mouvements d'extrême droite de par le monde. Plus récemment, il a décidé de transformer Las Vegas en une base avancée de la lutte contre les États libres anarchs : il espère ainsi acquérir un plus grand pouvoir grâce aux ressources que lui fournirait le haut conseil de la Camarilla si son plan aboutissait. Malheureusement pour lui, il se heurte à une farouche opposition au sein même de sa ville.
Image : c'est un homme de forte taille à la carrure imposante. Il était âgé de 36 ans lorsqu'il devint un vampire. Ces cheveux sont noirs et taillés très court ; il porte un bouc soigneusement entretenu. C'est un individu très charismatique.
Attitude : lorsque vous le jouez, n'élevez jamais la voix. Il parle doucement et lentement, obligeant ainsi son auditoire à se concentrer sur ses paroles. Gare à celui qui l'obligerait à se répéter car il peut alors très facilement devenir violent.
Influence : c'est un individu immensément riche. Il possède des parts dans la plupart des grands casinos de la ville, mais aussi dans la plupart des maisons de passe, conscient du profit qu'il peut tirer du vice de ses contemporains.
Position : il fera tout pour aider les personnages du moment que ceux-ci s'engagent clairement à ses côtés. Cependant, s'ils prennent le parti de ses adversaires, il fera tout pour les détruire. Et il est particulièrement rancunier. Il désire obtenir un soutien suffisant pour faire accepter sans difficultés la création de groupes de guerre. Il sera aussi très intéressé par tout ce qu'il pourra apprendre sur les autres vampires de la ville.

FOR 2, DEX 3, VIG 4,
CHA 4, MAN 4, APP 4,
PER 2, INT 4, AST 3
Humanité 3, Volonté 9
Compétences : Commandement 4, Intimidation 2, Politique 4
Vertus : Conscience 0, Maîtrise de soi 5, Courage 4 ; se nourrit de jeunes enfants.
Disciplines : Domination 4, Auspex 4, Fortitude 4, Présence 5

- Rebecca THOMPSON -DAME DE CARREAU - Ventrue 9e

Histoire : Rebecca est une ancienne tenancière de bordel qui fut étreinte en 1904. Elle était alors à la tête d'une puissante organisation visant à influencer (faire chanter) les personnalités les plus importantes du monde de la politique, de la justice et de la finance. Un tel accomplissement séduisit son seigneur qui décida qu'un tel talent ne devait pas être perdu. Depuis, elle a su évoluer avec son temps et s'occupe de nombreux réseaux pédophiles, sado-maso... Sur Las Vegas, elle s'occupe de fournir un certain nombres d'individus peu recommandables en chair fraîche. Il est important de noter qu'elle ne fait cela que par goût pour l'argent et qu'elle ne se considère que comme une honnête femme d'affaires.
Image : elle est la parfaite image de la gentille grand-mère. Âgée de 73 ans, elle porte ses cheveux gris en chignon.

Attitude : c'est une femme extrêmement intelligente qui s'exprime à la perfection. Elle sera capable de tout justifier ("Vous savez la pédophilie ce n'est pas mal, c'est donner aux enfants le droit de choisir d'avoir une sexualité, pourquoi la constitution leur refuserait-elle ce droit fondamental ?..."). N'hésitez pas à en rajouter : sous son vernis de bienséance ce n'est rien d'autre qu'un véritable monstre.
Influence : elle contrôle la plupart des lieux consacrés au sexe dans la ville de Las Vegas. Elle dispose aussi d'une grande influence sur les notables de la ville.
Position : elle ne soutient pas le prince car elle a peur que, Las Vegas transformée en zone de combat, son chiffre d'affaire ne baisse. Elle tentera d'acheter les personnages s'ils s'intéressent de trop près à ses affaires ; elle en profitera aussi pour les discréditer auprès des très nombreux vampires qu'elle connaît à l'extérieur de la ville.

FOR 1, DEX 3, VIG 3,
CHA 5, MAN 5, APP 2,
PER 3, INT 5, AST 3
Humanité 1, Volonté 10
Compétences : Intimidation 3, Empathie 5, Commandement3 ; se nourrit de jeunes femmes.
Vertus : Conscience 0, Maîtrise de soi 5, Courage 2
Disciplines : Auspex 2, Domination 4, Présence 2

- Clarence HOFFMAN
- VALET DE CARREAU - Ventrue 11e

Histoire : durant les années 60-70, Clarence fut le gourou d'une importante secte ; suite à des démêlés avec la justice, il dut s'exiler au Mexique. C'est avec une grande facilité qu'il y créa une nouvelle congrégation. C'est probablement cette faculté à manipuler les gens qui poussa son seigneur à le choisir. Maintenant il se contente de superviser plusieurs sectes dont les gourous sont à ses ordres, ce qui lui procure argent et victimes faciles.
Image : jeune et très séduisant, doté d'un corps d'athlète, de cheveux blonds mi-longs, d'une barbe de trois jours et de magnifiques yeux bleus, il semble tout droit sorti d'une publicité pour jeune surfeur branché.
Attitude : c'est un individu inspiré ; il parle beaucoup et c'est un très grand séducteur. Il saura trouver les idées qui plaisent à chacun et les utiliser pour se rendre sympathique.
Influence : il contrôle la plupart des boîtes branchées de Las Vegas. Il est aussi devenu l'idole d'un grand nombre de jeunes paumés qui au besoin pourraient devenir autant d'hommes de main (de piètre qualité mais fanatisés).
Position : il ne soutient pas son prince dans l'espoir de voir celui-ci déstabilisé. En effet, son ambition démesurée le pousse à tenter de le supplanter. En ce qui concerne les joueurs, il tentera de les séduire pour en faire ses pions s'ils le rejettent, son ego le prendra très mal et il n'aura de cesse de se débarrasser des ces ennuyeux petits cafards.

FOR 2, DEX 3, VIG 3,
CHA 5, MAN 5, APP 4,
PER 2, INT 4, AST 4
Humanité 2, Volonté 6
Compétences : Commandement 4, Intimidation 4, Empathie4 ; se nourrit de jeunes vierges.
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Disciplines : Fortitude 5, Domination 5, Présence 2

- Milo SAVISLAK
- ROI DE CŒUR - Toréador 9e

Histoire : originaire d'Autriche, Milo était un pianiste de génie lorsqu'il fut étreint en 1812 à l'âge de 19 ans. Malheureusement, bien vite il sembla "brûler" son talent et devint incapable de composer. Son créateur se désintéressa alors de lui pour s'occuper d'un nouveau jeune prodige, Andrej Wacslav. Une nuit, en proie à une immense rage née de son impuissance créatrice, il détruisit son maître devant les yeux de son nouvel élève. Se tournant alors vers le jeune homme, qui était encore humain, il prit plaisir à le torturer longuement. Il lui arracha les jambes, lui creva les yeux et lui infligea une terrible blessure à l'abdomen. Après cela, et avant qu'il ne meurt, il le transforma en vampire, et le lia par le sang. Il l'a depuis enfermé soigneusement dans la cave de son havre, Andrej étant condamné à composer au profit de Milo.
Image : sa présence met immédiatement les gens mal à l'aise, il est immense (2,05m) et d'une maigreur maladive. Il est très jeune, ses yeux noirs semblent briller telles des perles maléfiques.
Attitude : il est prétentieux et hautain ; les joueurs devront déployer des trésors de diplomatie pour que ce "génie" s'intéresse à leurs misérables personnes.
Influence : il n'est jamais entré en torpeur depuis sa création et durant tout ce temps "ses" magnifiques compositions lui ont valu de progresser au sein de la hiérarchie de son clan. Il possède une énorme influence sur ses pairs.
Position : il a peur de tout changement ; il est par conséquent opposé aux désirs du prince. Dès que les personnages commenceront à fouiner, il prendra peur de voir ses secrets mis au jour. Il risque alors de devenir un adversaire dangereux, mais peu habitué à quitter sa routine quotidienne, il commettra de nombreuses erreurs qui devraient guider vos joueurs. Une fois son secret connu, il deviendra facile de le contrôler ou de le détruire.

FOR 1, DEX 4, VIG 2,
CHA 3, MAN 3, APP 2,
PER 5, INT 4, AST 4
Humanité 4, Volonté 5
Compétences : Piano 4, Empathie 2
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 2, Courage 2
Disciplines : Célérité 3, Présence 4, Auspex 3

- Marilyn MISCHIEWITZ
- DAME DE CŒUR - Toréador 10e

Histoire : Marilyn est née en 1930 à Chicago, dans une famille très pauvre d'immigrants Polonais. Très tôt, elle montra des dons prodigieux pour le piano. Mais au grand désespoir de sa famille, elle s'intéressait plus au blues et au jazz qu'aux concerts de musique classique. Elle finit par fuir sa famille pour vivre sa passion et c'est dans un petit bar que Milo la découvrit. Il décida aussitôt de l'étreindre (sans la lier). Son talent n'a fait que croître avec les années et elle est devenu une pianiste d'exception. De sa précédente vie, elle a gardé une grande ouverture d'esprit.
Image : c'est une jeune femme d'une vingtaine d'années. Elle possède cette beauté non pas sculpturale mais presque spirituelle qui fait d'elle une femme magnifique malgré un corps et un visage en apparence quelconques. Elle a les yeux verts et une somptueuse chevelure rousse, longue et ondulée.
Attitude : elle est très sympathique. Elle adore discuter avec de nouvelles personnes et se proposera immédiatement d'aider les personnages à s'y retrouver dans Las Vegas (et elle fait cela de manière totalement désintéressée !).
Influence : elle connaît assez bien le milieu underground de la ville et est au courant des activités des personnalités suivantes : **Seth JUROWSKI** et **Rebecca THOMPSON** qu'elle déteste, **Simon CHARBONNEAU** et **Mariko YAMASHIRO** qu'elle apprécie.
Position : elle admire Milo et serait prête à tout pour celui qu'elle voit comme l'un des plus grands génies que la Terre ait porté. C'est donc tout naturellement qu'elle le suit dans son opposition au prince. Si elle découvrait la vérité au sujet de son mentor, elle deviendrait aussitôt son plus terrible adversaire et une alliée de choix. Les personnages devront cependant faire preuve d'une grande finesse pour qu'elle leur dévoile tout ce qu'elle sait au sujet des autres vampires (notamment au sujet de ceux qu'elle apprécie).

FOR 1, DEX 5, VIG 3,
CHA 3, MAN 3, APP 5,
PER 4, INT 4, AST 4
Humanité 9, Volonté 7
Compétences : Piano 5, Connaissance de la rue 4
Vertus : Conscience 5, Maîtrise de soi 4, Courage 3
Disciplines : Auspex 2, Présence 2, Célérité 4

- Seth JUROWSKI
- VALET DE CŒUR - Toréador 10e

Histoire : Seth est un monstre. Étreint en 1971, à l'âge de 31 ans, après avoir séduit une jeune Toréador, il s'empressa de la détruire et passa un certain temps à chasser ses congénères de manière à accroître sa puissance. Avant même d'être transformé, c'était un assassin de la pire espèce : acteur de "snuff movies" (films dans lesquels les meurtres, tortures et sévices sexuels sont censés être réels), il prenait un plaisir malsain aux pires atrocités. Son état de vampire n'a fait qu'accentuer sa folie. Il est devenu un important producteur de ces films et se trouve à la tête d'un puissant réseau international. Pour le plaisir, il continue à faire des apparitions dans ses productions.
Image : c'est un très bel homme, au physique de culturiste. Ses cheveux noirs sont courts et soigneusement coiffés ; ses yeux sont gris aux reflets changeants.
Attitude : c'est un être affable et sympathique. Il se conduit toujours en parfait gentleman et ne laissera jamais paraître le côté noir de sa personnalité. Bien sûr, si les personnages tentent de s'opposer à lui, il est fort possible qu'ils aient à faire à un tout autre individu.
Influence : c'est un très bon ami de Rebecca, et ils partagent le contrôle d'un grand nombre d'affaires.
Position : il suit l'avis de Rebecca et s'oppose au prince de manière à pouvoir s'occuper de ses affaires en paix. Peu lui importent les querelles entre la Camarilla, le Sabbat et les Anarchs.

FOR 4, DEX 4, VIG 5,
CHA 4, MAN 4, APP 5,
PER 2, INT 3, AST 2
Humanité 1, Volonté 6
Compétences : Intimidation 4, Bagarre 4, Armes à feu 3



Vertus : Conscience 0, Maîtrise de soi 3, Courage 4
Disciplines : Fortitude 3, Potence 4, Célérité 3, Présence 3

- Santiago ESPINOZA
- ROI DE TRÈFLE - Lasombra Antitribu 7e

Histoire : à la fin du XVIème siècle, Santiago fit fortune en explorant le Nouveau Monde. De retour en Espagne, il devint un armateur prospère et attira l'attention d'un puissant Lasombra. Ils devinrent amis et Santiago fut finalement embrassé. Il décida de rester fidèle aux principes de la Camarilla, mais conserva de forts liens d'amitié avec son ancien maître devenu un membre influent de la vraie main noire. Ces bonnes relations et ses propres capacités lui ont valu d'échapper à d'innombrables tentatives d'assassinat de la part de son ancienne famille.

Image : solidement bâti, âgé d'une quarantaine d'années, il est toujours impeccablement vêtu de costumes de grands couturiers. Il porte une courte barbe bien taillée ; ses courts cheveux poivre et sel sont soigneusement coiffés.

Attitude : c'est un individu qui parle peu mais qui sait écouter. N'interrompez jamais un interlocuteur, restez calme et posé.

Influence : à Las Vegas, il a peu à peu pris le contrôle de la plupart des grands hôtels, et il a placé des hommes à de nombreux postes clés : télévision locale, service des pompiers, police... C'est un homme qui ne laisse jamais rien au hasard. Il est au courant des activités de **Rebecca**, de **Darrel** et de **Clarence**. C'est un ami de **Simon** et il connaît son histoire.

Position : il est convaincu que l'idée du prince ne pourrait jouer qu'en faveur du Sabbat tout proche qui n'aurait plus qu'à se jeter sur les restes. Il est donc farouchement opposé à l'idée. Si les joueurs réussissent à sympathiser, il pourra leur révéler les informations dont il dispose.

FOR 4, DEX 3, VIG 4,
CHA 4, MAN 3, APP 4,
PER 4, INT 4, AST 3
Humanité 7, Volonté 10
Compétences : Bagarre 4
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 5, Courage 5
Disciplines : Obtenebration 4, Domination 3, Potence 5

- Francesca GIOVANNI
- DAME DE TRÈFLE - Giovanni 10e

Histoire : la mère de **Francesca** était une fille-mère célibataire, et **Francesca** a longtemps été considérée comme une bâtarde par le reste de la famille. Elle résista à toutes les humiliations dont étaient capables ses parents (jetez un coup d'œil sur le clanbook Giovanni). Sa détermination et sa grande intelligence lui permirent finalement d'être remarquée et elle fut étreinte à l'age de 29 ans, en 1961. Elle reçut alors pour mission d'aider sa famille à prendre le contrôle de Las Vegas. Mais elle se fit immédiatement un adversaire de **Santiago**, et celui-ci a depuis réussi à déjouer tous ses plans.

Image : c'est une beauté méditerranéenne incandescente. La peau mate, les yeux verts, de longs cheveux ondulés noirs, un tempérament de feu, elle est une flamme vive et resplendissante.

Attitude : elle sait jouer de son charme comme peu de femmes. Mais sa délicieuse apparence cache une âme noire forgée dans les entrailles des demeures Giovanni.

Influence : elle dispose d'une bonne influence sur Seth et Clarence. Elle s'entend bien avec Darrel et Rebecca. Elle vient de découvrir le secret de Santiago mais elle n'a pas encore décidé de la manière de l'utiliser.

Position : elle est d'accord avec le prince car elle espère pouvoir profiter d'une situation troublée pour se débarrasser de ses ennemis. Sous couvert d'aider les personnages, elle sera heureuse de dévoiler les informations concernant la relation de Santiago avec la main noire. Si malgré cela ils s'allient à lui, ils feraient bien de ne plus dormir que d'un œil.

FOR 1, DEX 4, VIG 2,
CHA 5, MAN 5, APP 5,
PER 3, INT 4, AST 4
Humanité 4, Volonté 8
Compétences : Séduction 5, Commandement 3
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 4, Courage 3
Disciplines : Necromancy 1, Présence 3, Domination 4

- Simon CHARBONNEAU
- VALET DE TRÈFLE - Brujah 8e

Histoire : en 1860, Simon était esclave dans les champs de coton d'un riche propriétaire terrien sudiste. Sous le joug de son maître, il apprit à chérir ses rêves de liberté, il apprit aussi la haine et la soif de vengeance. Avec ses compatriotes, il découvrit le culte vaudou et les mystères de la magie. Finalement, il réussit à s'enfuir. Alors qu'il était sur le point d'être repris, il fut choisi par un mystérieux vampire qui lui fit don de l'immortalité puis disparut. Simon est, depuis, resté fidèle aux principes de la Camarilla pour pouvoir retrouver son ancien maître, devenu lui-même un vampire. Il l'a enfin retrouvé et il ne lui reste plus qu'à savourer sa vengeance : son adversaire se nomme **Darrel Sheppard**.

Image : doté d'une musculature impressionnante, les cheveux longs liés en d'innombrables tresses, mesurant près de deux mètres, le moins que l'on puisse dire est qu'il en impose.
Attitude : c'est un individu calme et sensible. Conscient de sa force, il ne ressent aucun besoin de s'affirmer : il reste donc paisible en toute circonstance.
Influence : il bénéficie de nombreux contacts au sein des territoires anarchs, ainsi que parmi quelques groupes du Sabbat. Il est aussi devenu le leader du plus important gang de Las Vegas, un gang de Jamaïcains hyperviolents. C'est un ami de **Marilyn** et de **Santiago**.
Position : il soutient le prince car il espère pouvoir régler ses comptes dans le chaos de la guerre. Il connaît la véritable personnalité de **Francesca** et mettra les personnages en garde s'il a sympathisé avec eux.

FOR 4, DEX 4, VIG 4,
CHA 3, MAN 2, APP 3,
PER 4, INT 3, AST 5
Humanité 6, Volonté 8
Compétences : Bagarre 5, Armes à feu 4
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 5, Courage 5
Disciplines : Célérité 4, Potence 5, Fortitude 2, Protean 3

-Mariko Yamashiro
- Roi de pique - Brujah 9e

Histoire : Mariko avait 13 ans lorsque les États-Unis et le Japon entrèrent en guerre. Avec sa famille, elle connut alors les camps d'internement pour asiatiques vivant sur le territoire américain. Elle dut apprendre à faire face au racisme et à la haine. En faculté, elle se mit à lutter contre les groupes d'extrême droite, mais avec la désespérante impression d'agir en vain. Haïssant ce pays qui faisait d'elle une paria en raison de la couleur de sa peau, elle se résolut à le détruire de l'intérieur. Elle organisa les premières filières importantes d'importation de drogue. C'est alors qu'elle fut étreinte par un Anarch. Il lui proposa de le rejoindre dans les États libres mais elle décida de poursuivre son rôle d'agent subversif au sein de la Camarilla.
Image : c'est une très belle jeune Japonaise. Elle est âgée de 27 ans. L'ensemble de sa personne révèle une détermination farouche, une force de caractère inébranlable.
Attitude : elle est extrêmement cynique et elle dispose d'un sens de l'humour particulièrement destructeur. N'hésitez pas à reprendre vos interlocuteurs, à les tourner en dérision. Si elle sympathise avec les personnages, elle s'avérera charmante.
Influence : elle contrôle près des deux tiers du marché de la drogue sur Las Vegas. Elle a aussi accès à une armée de jeunes gangsters ultraviolents prêts à lui obéir pour obtenir de la drogue en quantité.
Position : elle soutient le prince dans l'espoir de voir le chaos s'installer avec l'arrivée de la guerre. Plus qu'une Anarch, c'est une véritable nihiliste. Cependant, les gens comptent plus à ses yeux que les idées, par conséquent si les joueurs s'en font une amie elle sera une alliée fiable. Elle déteste les Ventrues de la ville et ils le lui rendent bien.

FOR 2, DEX 5, VIG 3,
CHA 4, MAN 4, APP 4,
PER 3, INT 4, AST 4
Humanité 6, Volonté 7
Compétences : Bagarre 4, Commandement 4
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 4
Disciplines : Célérité 3, Présence 3, Potence 2

- VALET DE PIQUE

Cette carte représente le groupe de joueurs en raison de l'influence qu'ils vont acquérir au cours de leurs investigations.
Il peut tout à fait y avoir d'autres protagonistes, le flux de touristes visitant Las Vegas étant amplement suffisant pour permettre de justifier la présence de quelques autres vampires si vous le désirez.

LAS VEGAS BY NIGHT

Sodome perdue au milieu du désert, cité des vices exilée au Nevada à près de 400 km de Los Angeles, Las Vegas fascine et dégoûte. Elle est la cité de tous les excès ; Las Vegas en chiffres c'est 1,1 million d'habitants (le Nevada en compte 1,7 million), 35 millions de visiteurs, 110 000 mariages, 8 milliards de chiffre d'affaire pour les casinos... Vivante le jour, c'est la nuit qu'elle revêt ses plus beaux atours : les joueurs et les fêtards se réveillent, le strip (immense boulevard coupant la ville du nord au sud, nommé ainsi en raison du risque que l'on y court d'y perdre sa chemise) s'illumine des néons des plus grands hôtels-casinos du monde.
Créée par des Mormons à la fin du XIXème siècle, Las Vegas fut tout d'abord un relais pour les caravanes des pionniers, puis elle profita de l'arrivée du chemin de fer. À cette époque, les lois concernant les formalités de mariage et de divorce étaient extrêmement strictes. Le Nevada se montra beaucoup plus libéral et réduisit à quelques semaines les formalités administratives. Cette période marque le début de l'expansion de la ville. Attirés par cette facilité juridique, des centaines de milliers de pionniers venaient chaque année se marier ou divorcer. C'est en 1931 qu'est votée la loi qui fera de Las Vegas la ville qu'elle est aujourd'hui. Cette année-là tous les jeux d'argent sont autorisés dans l'État du Nevada. En 1946, Benjamin "Bugsy" Siegel, un richissime mafioso, fait construire le premier casino géant, le Flamingo, avec l'aide du financement de la mafia. Dans un premier temps, c'est un échec retentissant. Ce n'est qu'après l'assassinat de son créateur que le casino se mit à fonctionner. S'ensuivit alors une véritable ruée vers l'or. Financés par la mafia et le syndicat des camionneurs (les teamsters), les casinos se mirent à fleurir de toute part. En 1966, le milliardaire Howard Hughes entre en guerre contre la mafia, non pas pour la chasser de la ville, mais pour casser son monopole. Depuis cette date, toute entreprise cotée en bourse a le droit d'investir dans la licence lui permettant d'ouvrir un casino.
Arriver à Las Vegas par avion est chose facile : l'aéroport Mac Carran, qui se trouve à moins de 2 km du strip, est le dixième aéroport le plus actif au monde (il reçoit pas moins de 860 vols réguliers par jour). Dans l'enceinte du bâtiment, avant même les formalités douanières, se trouvent des rangées de machines à sous : immédiatement le ton est donné. Le visiteur ne pourra plus ensuite que se laisser impressionner par les hôtels-casinos du strip. On y trouve quatre des cinq plus grand hôtels du monde (des hôtels comportant jusqu'à 5 000 chambres !) et, chaque fois c'est une débauche de néons et de décors. Parmi ces géants : le Cæsar's Palace (4 000 employés, 1 515 chambres, 9 restaurants, 3 salles de casinos, un bar réplique d'un bateau du Nil, un cinéma dans une boule géante, une salle de spectacle de 1 200 places, les employés sont vêtus de toges romaines...), le Mirage (construit en forme de gigantesque lingot d'or, 3 000 chambres, 7 500 employés, 2 200 machines à sous, perdu au milieu d'un millier de palmiers un jardin intérieur construit en forme de lagon des mers du sud avec grottes, lacs, cascades, éruptions volcaniques, aquarium à requins...), l'Excalibur (château médiéval au sein duquel le personnel se déplace en armure, s'affronte dans les couloirs), le Luxor (reproduction du sphinx et de la pyramide de Gizeh sur 19 ha, on y trouve le tombeau de Toutankhamon, le Nil...), le MGM Grand Hotel (plus grand hôtel du monde, 8 000 employés ; à intérieur se trouve le plus grand parc d'attraction de Las Vegas. On y trouve aussi la reconstitution de rues de différentes villes : Londres, Paris, Nouvelle Orléans, New York, Casablanca...), et tant d'autres encore. Tout ici vous pousse à jouer : des spécialistes sont payés des fortunes pour déterminer la musique et la température idéales dans les salles de jeu ; on dit même que l'air conditionné y serait surchargé en oxygène ce qui diminuerait les besoins de sommeil et agirait comme un excitant. Tout est fait pour que vous y perdiez votre chemise, et si cela arrivait ne vous inquiétez pas, la tradition veut que le casino vous paye le billet de retour.
Las Vegas c'est aussi les plus grands spectacles du monde : magiciens, ballets, combats de boxe... Mais sous les paillettes, la ville cache un côté obscur : la florissante industrie du sexe et de la drogue a donné à Las Vegas son surnom de Sin City.
En ce qui concerne les autochtones, la seule règle de base est **NE MARCHEZ PAS SUR LEURS PLATES-BANDES**.
Si Charles Manson venait s'établir à l'hôtel, ils l'accueilleraient les bras ouverts tant que celui-ci penserait à leur laisser un généreux pourboire. Pour ce qui est de la "haute" société de la ville, il s'agit probablement du groupe le plus fermé à l'ouest de la Sicile. Bien sûr Las Vegas, comme toute mine d'or, attire comme un aimant les biceps de louage et autre porte-flingue.
Du point de vue du monde des ténèbres, une telle ville ne pouvait être ignorée bien longtemps : en 1940, le prince actuel s'y installe et a depuis exercé un contrôle très strict des entrées et sorties. Les créatures surnaturelles (mage, loup-garou, faérie...) y sont autorisées tant qu'elles y viennent pour jouer **HONNÊTEMENT**, sinon un comité d'accueil se charge de leur prouver que le désert est l'endroit idéal pour y abandonner des cadavres.

Auteur: Geoffrey Picard
ILLUSTRATIONS :
Stéphane Levallois



LE CINQUIÈME AS

"Comment ça j'ai triché ? Ben oui, mais c'est pas la peine de faire cette tête-là ! C'est soirée de frimousse aujourd'hui ! De quoi j'me mêle ? C'est la première fois qu'tu viens p'tit gars ? Bon t'ouvres bien tes esgourdes, parce que j'te l'répéterai pas deux fois ! Tu m'as pris en délit de frimousse, alors j'ai un gage et je perds mon tour, mais ça s'arrête là, c'est la règle, tous les sept jours ! Et elle est valable pour toi aussi, mais j'ai l'œil moi ! Allez, à toi de jouer, et arrête donc de m'reluquer comme ça avec tes yeux qu'on dirait un taupard qui voit l'soleil pour la première fois !"

Auparavant petit tripot de mauvaise qualité uniquement éclairé à la bougie, le Cinquième As est en passe de devenir un des endroits à la mode de la rue des Fourreaux Vides. Situé dans le quartier de la Pointe de la Flèche, après l'embranchement de la rue des Souffles bleus et avant celui de la rue des Piloris, on y accède par une volée de marches descendant de la rue et cachée de la vue par un habile jeu d'ombres. L'établissement est quasiment plein tous les soirs dès l'ouverture à 21h et ce jusqu'à la fermeture, le lendemain à 7h du matin. Cette nouvelle renommée est due à Tiki, le nouveau responsable de l'endroit. En effet, depuis le mois de Kahal de l'année 2652, les Anciens ont récompensé ce nain taciturne en lui confiant la gestion de l'endroit pour le remercier d'un acte de bravoure qui a permis de sauver l'une de leurs bandes. En faisant régner l'ordre de façon ferme, en agrandissant l'endroit, en le faisant redécorer et en y adjoignant des sorties de secours supplémentaires, Tiki a su rendre l'endroit attrayant et utiliser les bienfaits du bouche à oreille pour que cela se sache. Grâce à ses célèbres soirs de Frimousse, aux soirées à thème, aux divers salons privés fraîchement creusés et au nouveau staff engagé, même certaines personnalités de Samarande viennent s'encanailler dans l'atmosphère désormais branchée du Cinquième As.

Le couloir menant à la cave

Entre deux habitations anodines (s'il en reste) de la rue des Fourreaux Vides, descend un petit escalier de pierre, probablement vers une cave ou un débarras. Probablement, pour l'œil non averti, qui n'a que faire

des quelques marches obscures dont les lumières de la rue ne permettent même pas de soupçonner l'existence. Car en réalité, pour bien des joueurs impénitents et autres amateurs de gains providentiels, mais rares, ces marches mènent à un couloir où un simple toc-toc codé sur le mur de gauche signifiera le début d'une nuit forte en émotions de toutes sortes. Plutôt que d'aller s'empêtrer les pieds dans la cave du fond, deux coups rapides, un coup lent et deux autres rapides préviendront Serge Berusse de l'autre côté du mur, qu'un client désire "miser"...

Le vestiaire

Avant d'ouvrir la porte, ledit Berusse dispose d'une petite lucarne pour observer le ou les visiteur(s) à l'aide de sa lampe. S'il décide de laisser entrer les visiteurs, il manœuvrera la lourde porte de pierre ajustée dans la roche, après avoir au préalable soulevé la lourde toile qui empêche la lumière de filtrer de son côté. Le travail de Serge, hormis la sélection des clients à l'entrée, consiste à s'assurer qu'aucune arme n'entre dans l'enceinte du Cinquième As. Si les pugilats sont parfois admis, il est hors de question que le sang coule, à part d'une narine dont le nez a été enfoncé ou d'une arcade sourcilière venue subitement prendre la place d'un nez. Serge a autant de mémoire que de carrure : il n'oubliera jamais un visage, surtout celui d'un indésirable, et sait à qui appartient toutes les armes qu'il a récoltées depuis le début de la soirée. Malgré l'apparent désordre du râtelier derrière son comptoir, inutile de vouloir repartir avec une belle rapière alors qu'on est arrivé avec un vieux couteau. À moins qu'un ravalement de façade ne soit désiré, auquel cas la main-d'œuvre est gratuite, ainsi que la deuxième couche. Serge Berusse ne parle qu'à ses petits pensionnaires, des insectes qu'il épingle en ligne sur la table, tout au long de la nuit, avec sa réserve de cure-dents. Au vu de la facilité qu'il a à les dénicher, on ne sera pas surpris de la perception supérieure qu'il peut avoir des lames oubliées malencontreusement dans les manches et dans les bottes.

Jeux

Dans la première salle, ce sont surtout dés et cartes, le jeu de cartes à la mode en ce moment étant la Brelanque, par équipe de deux jusqu'à huit joueurs. Grâce à son système d'atouts, de cartes cachées et de bluff, ce jeu s'est imposé comme le plus joué au Cinquième As. Dans la deuxième salle, où l'ambiance est souvent survoltée, hormis quelques tables pour les parties privées, on trouve surtout les grandes attractions comme le crabe masqué (trouver le résultat des dés cachés), la roue du bourreau (les joueurs sont éliminés un à un et peuvent, le cas échéant, racheter des vies... Il ne doit en rester qu'un), le cinquième as (jeu de dés dans lequel le premier as paye une fois la mise, le deuxième as deux fois la mise et ainsi de suite jusqu'au cinquième as qui empoche les gains...).

Serge Berusse

À la fois videur et vestiaire de l'endroit, cette brute plus bête que méchante, a toutefois un autre point commun avec les éléphants que le poids : la mémoire. Se souvenir de qui laisser entrer et de qui ne doit jamais revenir occupe la première moitié de son cerveau ; la seconde, elle, rafraîchie chaque soir, gère le dépôt et l'appartenance de toutes les armes. Une sorte de talent inné lui permet de déceler les objets dont la présence n'est pas souhaitée et qui restent cachés sous les vêtements les plus amples qui soient (jet de perception tout de même). Cette même capacité de perception lui permet d'attraper tout insecte rampant ou voletant à proximité de sa lampe. Ce dernier finira épinglé sur la table par un cure-dents, à côté du précédent. Entre deux clients, Serge s'amuse à inventer des dialogues enfantins entre les petites bêtes et passe sa nuit à inventer des milliers d'histoires entre mouches épinglées et araignées plantées là. Un éventuel PJ parvenu en silence dans le sombre couloir pourra peut-être entendre l'incessant et inquiétant babil de l'autre côté du mur.

La salle des petits joueurs

Pour ceux qui, après avoir fait le bon code, ont eu l'intelligence de laisser toutes leurs armes, la porte du vestiaire s'ouvrira sur Phrasme ! Ce vieux beau aux allures efféminées aura tôt fait de reconnaître les habitués ; il ira de sa petite plaisanterie ou bien du compliment selon l'importance et saura où et comment les placer. Il essaiera au contraire d'impressionner les nouveaux en se faisant passer pour un mage. En réalité, il est l'ouvreuse et sa tâche consiste à placer les gens selon leurs désirs, les jeux qu'ils affectionnent et les moyens dont ils disposent. Dans cette salle, les torches ont remplacé les bougies et toutes les tables de jeu regorgent de boissons, cartes et dés. Les jeux se font entre joueurs et la maison n'intervient pas. Quelques barmaids aux rondeurs généreuses effectuent un incessant ballet entre les tables pour les dégarnir des verres vides et les regarnir de verres pleins. Pour les boissons, comme pour le jeu, on paye en jetons (cf. plus loin "La caisse").

Phrasme

L'ouvreuse du Cinquième As est un vieux beau maigrelet, grand et grisonnant. Au naturel, quelque peu mythomane, il essaiera si son auditoire s'y prête, de paraître mystérieux, secret et doué de puissance magique. En guise d'au revoir, cet individu physiquement faible mais agile, peut, en plissant les yeux de façon complice et en esquissant une ridicule gestuelle, se fendre de sa phrase fétiche : "Il en résulta un grand désordre qui bouleversa le néant et créa le chaos là où il n'y avait rien" et tourner les talons de façon théâtrale. Toujours friand de potins et d'indiscrétions, il essaiera souvent de s'immiscer aux tables de ceux qui n'auront pas encore osé l'éconduire. Tentant d'aiguiller la conversation sur les légendes qui courent à propos des grands de Samarande, il ne pourra s'empêcher de laisser s'envoler un gloussement d'oie satisfaite si ses "invités" lui en apprennent de bonnes, même fausses. "Noooon !? Si ?!" Ses caractéristiques physiques se résument ainsi : une pichenette et il est étendu, assommé, au sol, aussi sec. Une frayeur et l'on assiste au record mondial du 110m haie, du triple saut et du crie qui tue.

La salle principale

Pour ceux qui veulent plus qu'une simple partie entre adversaires aux cartes ou aux dés et pour ceux qui veulent toutes leurs chances "contre" la maison, il y a la salle principale. Brillamment redécorée par Tiki, aspect propre, sérieux et "à la mode" sans tomber dans le rococo, cette vaste salle voûtée semble taillée dans la pierre à coups de marteau géant. Des poutres entrecroisées aux deux tiers de la hauteur (qui atteint 4 mètres sous plafond) confère à l'endroit un aspect particulièrement "noble" et quelques colonnes de soutien plaquées de bois achèvent cet effet. Dans le coin nord-ouest se situe le bar en arc de cercle où se trouve Tiki, comme aux commandes d'un vaisseau de guerre. En face, une estrade divisée en deux par un épais rideau sert de zone de spectacle à l'occasion (cf. "Soirées à thème"). Entre le bar et l'estrade se situe un gros lustre de récupération, pas tout à fait intact, mais qui illumine l'endroit de façon quelque peu anachronique. Le reste de la lumière provient des torches fixées au mur à intervalles réguliers. Sur le mur ouest, à proximité du bar, un rideau gardé par un chien enchaîné sépare la salle des salons privés. Il faut l'autorisation de Tiki pour passer, et faire partie des gens qui consomment des boissons chères à intervalles réguliers pour obtenir cette autorisation... La majeure partie des tables est tenue par des "croupiers" qui gèrent les mises, les parties et les gains. C'est le cas pour le crabe masqué, la roue du bourreau ou le cinquième as (qui n'a pas donné son nom à l'endroit, mais a été inventé par Tiki pour la circonstance, sur les conseils judicieux de Skwik).

Tiki



C'est un nain très particulier. Physiquement très robuste, son aspect arrête tout de suite les velléités d'embrouilles. Chauve, glabre et constamment torse nu, quelle que soit l'époque de l'année, il se caractérise par le dédale de tatouages mystérieux qui parcourent son corps, son visage et son crâne. Tiki parle peu, sert les clients au bar et garde un œil sombre sur son établissement. Il y fait régner l'ordre presque à lui seul. Nul n'ose se frotter à ses puissantes mains, encore moins lorsque l'on connaît son histoire personnelle. Symbole de l'opiniâtreté, Tiki a été placé ici après un acte de bravoure dont on parle encore chez les Anciens. Alors capitaine d'une modeste embarcation de contrebande qui convoyait une bande des Anciens à destination d'Antalia pour une petite opération de récupération, son bateau fut piraté par les Toges Noires qui kidnappèrent la bande et laissèrent notre nain pour mort à quelques centaines de mètres des côtes. Ce dernier, plutôt que de s'accrocher à son bout de bois pour flotter jusqu'au rivage, se laissa traîner par une corde, à l'insu de ses assaillants, à la surface de l'eau glaciale pendant des heures avant de se rendre maître à bord à mains nues pour sauver son équipe. Depuis ce jour où il sauva la face des Anciens, leurs bourses et ses compagnons, il a été récompensé par le "don" du Cinquième As et carte blanche pour le gérer. Le seul sourire que s'octroie Tiki, c'est au lever du jour quand il sert une tournée générale au frais de la princesse avant de fermer, ou qu'il décide des gagnants des différents concours. On sent là un air presque paternaliste. Ha ! Mais n'oublions tout de même pas l'énorme trident ciselé (des mêmes motifs que les tatouages de son propriétaire) caché sous le comptoir (utiliser les stats de la Hallebarde pour le

contact et de la sagaie si Tiki veut épingler un indésirable au mur à distance).

Soirées à thème

Régulièrement une à deux fois par mois, mais jamais de façon annoncée (c'est la surprise), Tiki organise des soirées à thème. Ces soirées ont bien sûr beaucoup de succès, et en ne les annonçant pas, notre nain joue sur l'effet "Si je ne passe pas au Cinquième As ce soir, je risque de rater quelque chose". Que se soit une équipe de prostituées sur la scène pour un spectacle de danse suggestive, ou un combat de chiens de guerre avec mise, ou encore un concours de bras de fer ou de boissons, on est sûr de ne pas s'ennuyer pendant les soirées "à thème".

Les soirs de Frimousse

Tous les sept jours, c'est soir de Frimousse. Les 7, 14, 21, 28, 35 et 42 de chaque mois, on a le droit de tricher et, contrairement à l'ancienne coutume, il n'est plus besoin de prévenir son adversaire. En effet, les soirs de Frimousse étant devenus la grande spécialité de la maison, on n'imagine même pas que quelqu'un puisse ne pas être au courant. D'ailleurs, ces soirs-là, l'ambiance est différente, les regards se font complices, même entre inconnus, et inquisiteurs quand les mises atteignent des records. Bien entendu, un nouveau venu s'insurgeant contre la Frimousse ne récoltera probablement qu'une sortie musclée et au mieux, un mur de haussements d'épaules et le dédain de ses partenaires. Au Cinquième As commence à planer un snobisme bon enfant assorti d'une connivence à toute épreuve : on fait partie du club ou on n'en fait pas partie... Malgré tout, certaines règles existent pendant ces drôles de soirées. Primo, la courtoisie (ou un semblant, on est toujours dans le quartier de la Pointe de la Flèche) est de mise quand on remarque l'irrégularité de l'adversaire. Deuzio, ce dernier se doit de perdre le coup en cours, mais pas la partie. Tertio, s'il n'y a pas eu triche, c'est le plaignant qui perd un tour. Selon les jeux, perdre un tour peut signifier passer alors qu'on pouvait jouer, doubler sa mise sans que les adversaires le fassent, se défausser d'une carte au hasard ou perdre un jeton allant dans un pot commun qui sert chaque quart d'heure à payer une tournée aux partenaires autour de la table. À la fin de la nuit, les plus gros gagnants monteront sur l'estrade pour expliquer les meilleures entourloupes qu'ils ont utilisées. Tiki, seul juge, décidera du vainqueur qui se verra remettre un sac de dix jetons "gages" qu'il pourra utiliser lors de la prochaine soirée Frimousse. La coutume veut que ce dernier offre quelques jetons à la personne qu'il aura le plus arnaquée dans la nuit. Toutes ces habitudes ont contribué à créer une certaine idée de solidarité pour la plupart des clients de l'établissement.
N.B. : Ces jetons "gages" ne peuvent être échangés contre des espèces sonnantes et trébuchantes ; ce sont des jetons à défausser pour éviter de perdre un tour quand on est pincé, ou pour commander des boissons.

Fofa-le-bête

Ne venant que les soirs de Frimousse, Fofa, de son surnom le bête, ne choisit de jouer qu'avec les gens qu'il ne connaît pas. D'un air un peu niais, il ne verra jamais tricher ses adversaires et ne sera "jamais" pris en délit de Frimousse puisqu'il ne sait pas le faire. En vérité, Fofa est un joueur professionnel (caractéristiques p.209 des règles, sauf jeu : 18 et comédie : 15) qui gagne en ne trichant pas. En fait, sa façon de tricher, c'est de se faire passer pour un idiot. Ce qu'il faut savoir, c'est que son secret est gardé par les trois quarts des clients, anciennes victimes et maintenant complices, espérant faire tomber le plus d'infortunés pigeons entre les mains de Fofa pour éviter d'être les seuls. Des regards amusés en direction de la table à laquelle opère Fofa peuvent parfois être remarqués.

Skwik

Gouri gerboise vif et souvent tendu par le suspense du jeu, Skwik est un joueur impénitent. Il est là régulièrement et tout l'argent qu'il peut gagner le jour ou les autres nuits (monte-en-l'air et éclaireur à la solde des Anciens - cf. le scénario "La toile du cartel", *BACKSTAB* n° 5), se transforme en jetons. Joueur de bon niveau, il gagne, il perd aussi et en moyenne cela s'équilibre, lui donnant la possibilité de manger et surtout de jouer encore et toujours. Le temps qu'il ne passe pas à dormir ou à être en mission, il le passe au Cinquième As. Sa conversation n'est intéressante que si l'on s'intéresse aux théories des jeux ou aux histoires de joueurs. Les soirs de Frimousse, il est redoutable et a du mal à trouver des adversaires voulant jouer avec lui ; il y a donc grande concurrence, néanmoins amicale, entre lui et Fofa pour s'accaparer les nouveaux venus les soirs où la triche est un droit. Personne ne l'a encore découvert ! Le don que Skwik possède pour une certaine forme de prestidigitation est dû au pouvoir magique inné qu'il utilise ces soirs-là : les doigts de Phésulma. Enfin, on notera l'œil bienveillant de Tiki à l'encontre du gouri-gerboise, solidarité entre personnes quelque peu hors norme.

La Caisse

C'est là qu'officie Lucielle, charmante fillette juchée sur un tabouret derrière son comptoir. Au Cinquième As, quel que soit le jeu, il est obligatoire d'y jouer avec des jetons obtenus au comptoir de Lucielle. Pour 20 pièces d'une monnaie donnée, la gamine donnera 19 jetons correspondants. C'est la seule taxe prélevée par la maison, 5 % des transactions. Bien que la charmante enfant paie rubis sur l'ongle les jetons rendus avant la sortie du tripot, sa morsure, délivrée à une main trop téméraire sur le comptoir, aura toutes les chances de prélever un doigt. Un observateur, même peu attentif, pourra aussi apercevoir le fouet accroché au mur, à portée de sa main. Derrière son tabouret, un trou dans le sol relie la caisse à la salle des comptes. Lucielle y fait descendre tout l'argent récolté dans un premier temps. Au besoin, elle fait descendre un petit panier avec une ficelle et la somme qu'elle désire sur un billet doux pour pouvoir rétribuer un client qui réclame ses gains avant de quitter le Cinquième As.

Lucielle

La jolie gamine aux yeux verts sous des cascades de bouclettes blondes est en réalité un Strolicke de la pire espèce. À part les caractéristiques p.254 du livre des règles, il convient d'ajouter pour Lucielle l'utilisation de son lance-pierres (projectile 14) ou du fouet (fléau 12). On notera que les diverses poutres, traversant la grande salle et supportant le plafond, sont autant de supports permettant à n'importe quel Indiana Jones en herbe d'aller d'un point à un autre de l'endroit sans toucher terre et cela, grâce au fouet.

La salle des comptes

Tout l'argent récolté par Lucielle arrive ici, pour y être trié. Sur chaque somme qui arrive sont prélevés 5 % qui ne remonteront jamais mais seront acheminés par la "cagnotte", directement au butin. Le reste du temps cette salle sert de cache pour l'argent, qui passe de main en main à l'étage du dessus sous forme de jetons, sauf en cas de descente (improbable, mais sait-on jamais ?) des gamelles. Mis à part la "cagnotte", qui passe trois fois par nuit, la seule chose qui puisse faire remonter des espèces est le petit panier de Lucielle. Le code utilisé par Lucielle pour indiquer les sommes consiste en un nombre de trous plus ou moins gros, percés de ses ongles acérés sur le papier qu'"elle" pose dans le panier. Zong & Pong, les deux aveugles qui travaillent dans le noir le plus complet de la salle des comptes, peuvent donc déchiffrer "comme en plein jour" les "factures" de la "donzelle". En dehors du tri, Zong & Pong passent les trois quarts de leur temps à jouer à cache-cache en gloussant dans le noir.

Zong & Pong

Les deux jumeaux natifs de Bejofa ont longtemps fait équipe comme cambrioleurs agiles à la solde des Anciens. Malheureusement capturés il y a quelques années lors d'une opération difficile chez un propriétaire retors, ils furent retrouvés quelques jours plus tard, errants dans la campagne, la vue en moins : sorte d'exemple cruel qu'aura voulu donner un noble courroucé sans avoir à en passer par la justice. C'est Draqo lui-même qui supervisa la réinsertion des deux infortunés en leur offrant les services d'une vieille courtisane qui leur réapprit la vie sans la vue, avant de pouvoir les réemployer comme "trieurs" de monnaie dans la pièce en sous-sol de la caisse de Lucielle.

La paix des Anciens

Il ne faut bien sûr pas oublier cet état de "grâce" dans le quartier de la Pointe de la Flèche. Ici, il y a commerce des Anciens et de ce fait, la criminalité de base n'est pas admise. Les Bottes rouges sont présentes dans les rues et quelques-uns tournent régulièrement au Cinquième As pour protéger le business.

La "cagnotte"

Deux Bottes rouges viennent trois fois par nuit récolter les gains du Cinquième As. Ils passent pour ce faire par la maison voisine dont le sous-sol communique par un trou dans la muraille avec la salle de tri, par lequel ils peuvent récupérer l'argent. Ainsi, ils n'entrent jamais au Cinquième As. "L'étanchéité" ainsi procurée est une défense très utile pour éviter de tout perdre en cas de descente (improbable) des gamelles.

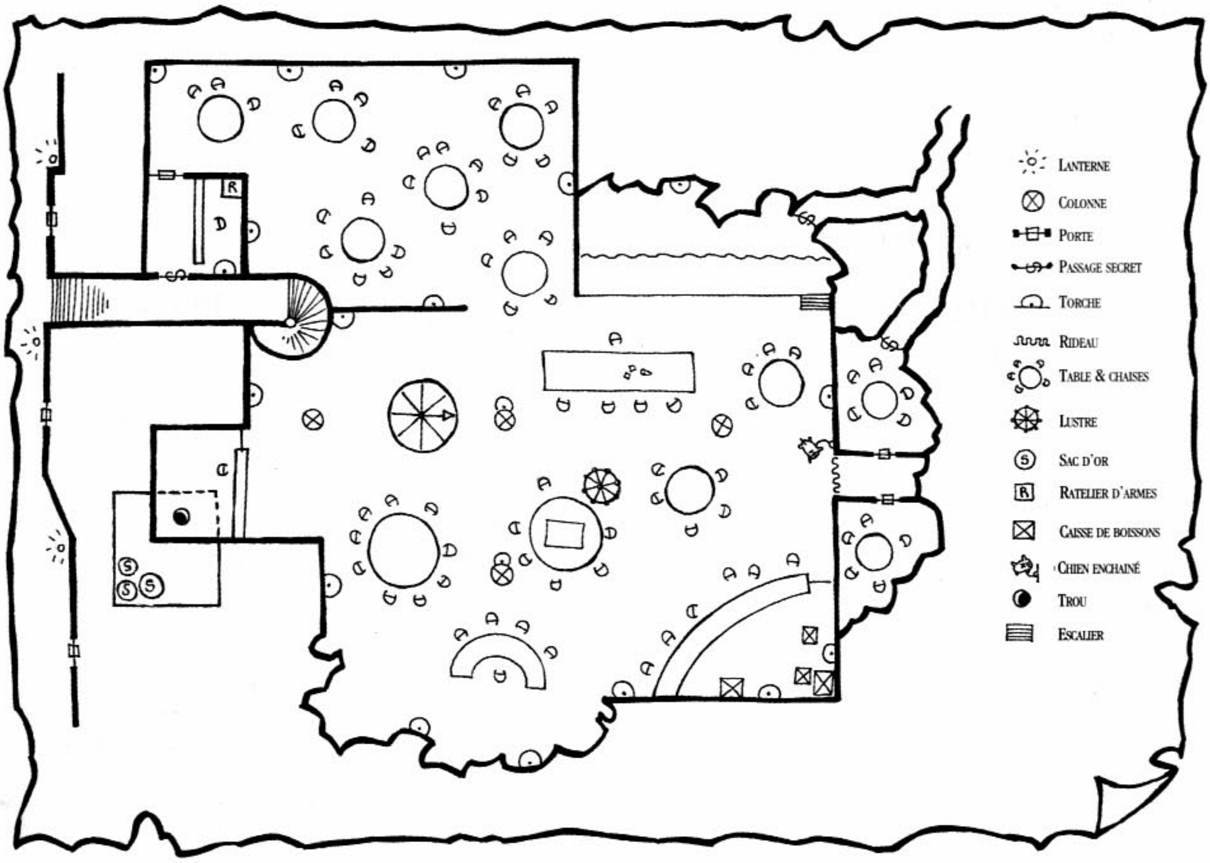
Vos PJs au Cinquième As

La description du Cinquième As n'est pas à proprement parler un scénario, c'est plus une aide de jeu utile pour agrémenter l'entre-scénario pour vos joueurs. Il est évident que, pour que vos PJs s'entichent de l'endroit et y viennent régulièrement, il faut qu'en tant que maître de jeu, vous leur donniez l'envie ou le besoin d'y revenir. Pour cela, plusieurs solutions :
- une bonne partie du groupe a des compétences de jeu et arrondir les fins de mois ici ne devrait pas être trop dur.
- un jeune noble un peu peureux les engage comme garde du corps pour qu'ils l'accompagnent discrètement vers le tripot

Nightprowler

et surtout le raccompagnent chez lui au petit matin. Il leur distribue quelques jetons chacun pour passer la nuit.
- un des personnages que les PJs doivent espionner est un habitué de l'endroit et y rencontre souvent un contact.
- les Anciens (si la bande de vos PJs est sous leur coupe) soupçonnent une entourloupe et les chargent de jeter un œil de temps en temps pour s'assurer que rien ne cloche. La surveillance concerne la clientèle uniquement ; le personnel du Cinquième As est au-dessus de tout soupçon. Passer une ou deux fois par semaine est suffisant.

Auteur : SKWIK & Sabine
ILLUSTRATIONS : Swal
PLAN : Stéphane Bô



Personnages typiques

Dans le cas où vos PJs se mettent à jouer régulièrement au *Cinquième As*, il vous faudra déterminer des adversaires pour les parties qui se passeront autour d'une table :

compétence :

01 à 50 % : jeu 10
51 à 75 % : jeu 12
76 à 90 % : jeu 14
91 à 100 % : joueur professionnel ; voir livret de règles p.209 et ajuster la compétence de jeu selon l'envie.

somme perdue par l'adversaire à partir de laquelle il arrêtera la partie (ajouter le % précédent) :

01 à 15 % : forte (correspond à un joueur faible mais riche)
16 à 40 % : moyenne (correspond à un joueur faible un peu moins riche)
41 à 100 % : faible (correspond au looser de base)
101 à 150 % : moyenne (bon joueur prudent)
151 à 180 % : forte (bon joueur entêté ou très riche)



IL A DIT BANCO !

"Mafieux, gros bras, pourris et coups dans le dos... Du casino, certes, mais pas pour une partie de plaisir. Débutants et petits joueurs s'abstenir, ce scénario s'adresse à une équipe d'indépendants vraiment expérimentés. Mais si tu es blonde, à forte poitrine, tu m'intéresses aussi."

Les Bad Boys

Les grands méchants de l'histoire sont connus sous le nom du Cercle, un consortium invisible spécialisé dans l'organisation de soirées clandestines, parties de poker privées, casinos improvisés et autres ventes aux enchères illégales. Véritables zones franches du trafic international, ces soirées offrent des avantages fiscaux inégalables à des clients qui viennent souvent moins pour jouer que pour blanchir leur argent. Fondé par une éminente figure mafieuse de la côte est, le Cercle a prospéré sans jamais subir les foudres des autorités qui furent tour à tour payées, leurrées puis narguées par ses dirigeants. Aujourd'hui, dix ans après sa création, le Cercle possède un carnet d'adresses à rendre jaloux n'importe quel fixer et bénéficie d'une solide réputation dans les milieux autorisés. À chaque nouvelle soirée, les clients poussent toujours plus nombreux les portes des vieux entrepôts, usines désaffectées et autres yachts particuliers que le Cercle transforme, le temps d'une représentation, en théâtres du capitalisme alternatif. Il est aujourd'hui très in de s'y montrer au bras d'une jolie créature, de miser 10 000 crédits sur le rouge et de savourer une coupe de vrai champagne européen avant de s'éclipser pour régler les affaires courantes dans les salons privés. Mais comme il faut montrer patte blanche pour espérer côtoyer les grands du monde de la finance parallèle, un système très élaboré d'invitations, de parrainage et de réservations permet aux intéressés de se faire connaître et d'obtenir les coordonnées de la soirée, façon teuf techno. En plus de ces soirées "officielles", le Cercle se livre régulièrement à des détournements de fonds corporatistes et des braquages beaucoup plus lucratifs. L'actuel numéro 1 du Cercle, Black Marck, est un solo européen "du genre sérieux" qui mène une équipe composée de fixers, d'anciens corpos, de professionnels de la Matrice et de mercenaires aux solides références. En tout, une petite trentaine d'hommes de main dévoués à leur chef et passés maîtres dans l'art de jouer au chat et à la souris avec les autorités.
Et que voilà une belle brochette de méchants.

Duan Carlton

Celui par qui les emmerdes vont arriver. L'homme qui se cache derrière ce pseudonyme s'appelle Peter Farmer et travaille pour le gouvernement en qualité d'inspecteur. Originaire de la côte est, Farmer a commencé sa carrière au service de la répression des fraudes et s'est très vite retrouvé chargé d'une enquête qui lui fit découvrir l'existence du Cercle. Muté au grand banditisme, il est aujourd'hui le flic qui en sait le plus sur le Cercle et ses activités. Son armoire et son disque dur débordent de dossiers confidentiels et de témoignages qu'il garde sous le coude en attendant de pouvoir démanteler le réseau tout entier. Le Cercle, c'est son enquête. Mais s'il se montre farouchement déterminé devant ses collègues, Farmer éprouve en fait beaucoup plus d'admiration que de haine pour ceux qui constituent sa cible privilégiée. Cet étrange sentiment de respect est capital à la compréhension du scénario puisqu'il explique pourquoi Farmer mettra un point d'honneur à régler seul l'affaire du Cercle et comment il va très largement sortir du cadre de la légalité pour approcher ses truands préférés.
Deux mois avant le début de ce scénario, Farmer est appelé sur les lieux présumés d'une nouvelle soirée du Cercle, une ancienne distillerie clandestine de la côte est. Après une fouille en règle, une petite visite sur le Réseau et quelques révélations d'indics bien renseignés, le flic comprend que cette soirée risque d'être la dernière dans la région et qu'elle sert de préambule à un gigantesque événement. Il lui fallut un mois d'intenses recherches pour découvrir que le Cercle était en passe d'organiser ce grand rassemblement à l'autre bout du continent. Une semaine plus tard, Farmer pose le pied à Night City et se met en relation avec Todd Anderson, un flic local. Ensemble, les deux flics remuent la mare aux indics et passent le Réseau au crible pour finalement se retrouver au point mort. Tout le monde semble attendre "quelque chose", mais personne ne sait ni où, ni quand les membres du Cercle vont frapper. En désespoir de cause, Farmer et Anderson décident de tendre un piège à un dénommé Bowser, un trafiquant de matériel militaire que Anderson suivait depuis des mois. Pris en flagrant délit lors d'une descente musclée, le truand accepte de troquer sa remise en liberté contre de précieuses révélations. Les flics ont vu juste : le truand figure bien sur la liste des invités du Cercle.

Un flic qui en a

Six jours avant l'arrivée des PJ dans l'affaire, Farmer est donc installé à Night City où il sait que la prochaine soirée du Cercle doit avoir lieu. Il tient Bowser par les organes sensibles et a réussi à lui faire cracher toutes les infos sur l'heure, le lieu et les modalités du rendez-vous fixé par l'intermédiaire du Cercle. Il décide alors de se faire passer pour le fils d'un riche cadre corporatiste, Richard Carlton, prend le nom de Duan Carlton et invente tous les détails de la mort de son père, exécuté au cours d'une réunion du Cercle. C'est sous ce nom qu'il va jouer les rejetons vengeurs et contacter une équipe d'indépendants de la ville pour les lancer à la recherche du Cercle.

Acte I : Où sont passés mes PJ ?

Vous l'aurez compris, les indépendants en question ne seront autres que les PJ. Pour le contact, vous pouvez utiliser tout votre arsenal d'introductions prêtes-à-jouer, l'essentiel étant que les PJ se retrouvent attablés devant Carlton un mercredi dans la journée. L'homme (trente-cinq ans, brun, cheveux

courts, lunettes et complet passe-partout) se présentera sous le nom de Duan Carlton, riche héritier du corpo Richard Carlton qui fut assassiné au cours d'une des soirées du Cercle. Il ne s'étendra pas sur les détails mais aura réponse à toutes les questions : il est venu seul car ses proches désapprouvent son entreprise et a appris la présence du Cercle à Night City par son réseau de contacts officiels. Ajoutée aux talents de comédien du flic, une proposition de contrat au double ou au triple du salaire habituel devrait suffire à convaincre les PJ. Les clauses du contrat sont les suivantes : obtenir des informations sur les membres du Cercle et tout mettre en œuvre pour éliminer les responsables du réseau. Le Cercle devant sévir très prochainement, Carlton demandera aux PJ de faire vite et bien. Tous les frais seront à sa charge et il restera joignable à son appartement de location (un quartier chic, mais pas trop), d'où il ne devrait guère bouger durant les prochains jours. L'entretien doit durer suffisamment longtemps pour que les PJ avalent les couleuvres de Carlton et qu'ils aient assez d'éléments pour commencer leur enquête. Le flic leur confiera son numéro de téléphone (à l'appartement) et leur demandera de l'appeler le lendemain en fin d'après-midi, vers 17 heures.

L'enquête

- Richard Carlon a réellement été assassiné, il y a un an de cela. Son corps a été retrouvé dans les décombres d'un vieil entrepôt de la côte est et l'enquête officielle a conclu a un règlement de comptes entre trafiquants. Farmer s'est servi de ses dossiers sur le Cercle pour mettre en parallèle deux affaires totalement indépendantes. Une soirée a bien été organisée sur ce site, mais deux mois avant la découverte du corps de Carlton. Le mensonge tient donc la route et tous les détails de la mort du corpo pourront être vérifiés via les rapports d'enquête, les dossiers officiels du NYPD et les chroniques nécrologiques de l'époque.
- Dans le même registre, le fils Carlton existe bel et bien. Toutes les informations le concernant seront accessibles par le Réseau, agrémentées d'un indice de protection de type corporatiste. Héritier de la fortune et de l'entreprise paternelles, Duan est en effet très protégé à tous les niveaux. Si les PJ fouillent vraiment, improvisez les détails d'une enfance universitaire, un profil psychologique relativement banal et des coordonnées résidentielles et téléphoniques sur la côte est. La corporation qu'il dirige, Arrow Line, possède un petit monopole sur le créneau des communications inter-corporatistes. Bref, leur employeur existe, son histoire est plausible et sa générosité peut s'expliquer par sa position sociale.
- Les coordonnées de l'appartement de location sont exactes et la réservation a bien été effectuée au nom de Duan Carlton, pour une durée d'un mois.
- Si les PJ tentent de contacter le siège social de Arrow Line durant les deux premiers jours, ils tomberont invariablement sur une secrétaire qui leur répondra que monsieur Carlton est absent pour le moment, qu'elle ne sait pas quand il sera disponible et qu'elle peut prendre un message. Le véritable Duan Carlton étant en déplacement (coup de chance), les PJ n'auront aucun moyen de le joindre. Par contre, au matin du troisième jour, ils pourront trouver un Carlton totalement abasourdi par ces histoires de contrat, de Cercle et de vengeance. Si les PJ se montrent trop explicites, vous pouvez même improviser l'envoi d'une équipe de recherche corporatiste ou quelques coups de téléphone au NCPD, histoire de pimenter un peu tout ça.

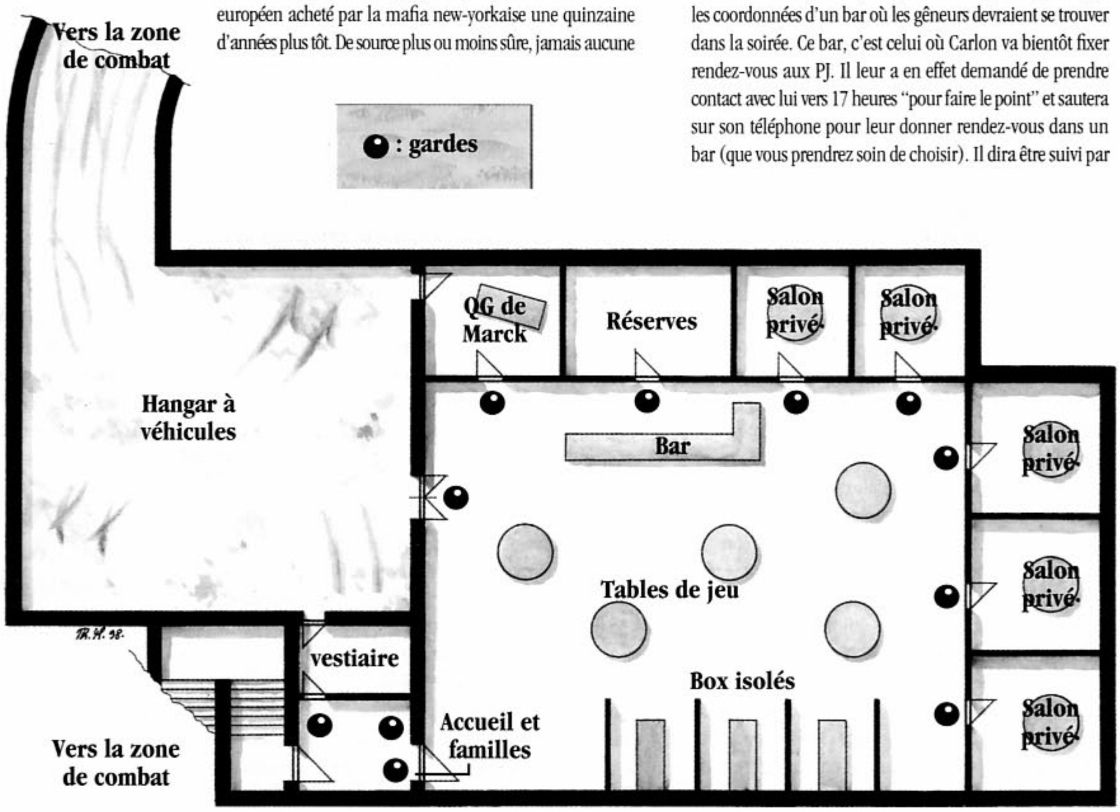
chronologie

Dix ans plus tôt : création du Cercle et début de l'enquête de Farmer.
Un an plus tôt : mort de Richard Carlton.
Trois semaines plus tôt : arrivée de Farmer à Night City.
J-6 : Bowser passe aux aveux.
J-3 : Farmer/Carlton rencontre les PJ, début de l'enquête.
J-2 : Farmer/Carlton au téléphone, rendez-vous dans un bar et intervention du gang envoyé par le Cercle.
J-1 : dès le réveil, le véritable Duan Carlton est joignable à son bureau. Dans la soirée, les PJ sont présentés à Bowser.
J : soirée du Cercle et dénouement.

- En ce qui concerne le Cercle, les PJ pourront apprendre que les membres du réseau sont connus pour organiser des soirées réservées au gratin de la pègre et que leur chef est un solo européen acheté par la mafia new-yorkaise une quinzaine d'années plus tôt. De source plus ou moins sûre, jamais aucune de ces soirées n'a été organisée sur Night City. On parlera beaucoup de "professionnels", de "foutus joueurs de poker" et de "buveurs de champagne".
- Si les PJ réussissent un petit exploit, ils ont une chance de tomber sur LE tuyau en or. Toutes les grosses pointures de la ville doivent effectivement se réunir dans les prochains jours (le week-end approche) pour participer à une "soirée très spéciale". Mais comme tout se joue sur invitation et que la sécurité n'est pas assurée par des mangeurs de guimauve, aucun moyen de savoir où ni quand ça va se passer. S'ils ont vraiment un contact en béton dans la pègre, ils peuvent éventuellement apprendre que la soirée aura lieu samedi soir dans un complexe souterrain de la zone de combat. Mais même s'ils connaissent le bras droit d'un ponte de la ville, les PJ ne pourront le forcer à leur en dire plus. Les membres du Cercle ont limité le parrainage à quatre invités par invité et personne ne prendra le risque de se mettre à dos les organisateurs des soirées les plus en vue du moment. Et n'oubliez pas qu'une enquête difficile et frustrante a beaucoup plus de saveur qu'une suite d'indices livrés clefs en main.

Acte II : Carlton fait son numéro

Au cours de la journée J-2, alors que les PJ poursuivent leur enquête, Farmer passe à le seconde partie de son plan et se rend chez Bowser. Il est en effet prévu qu'un intermédiaire du Cercle rappelle dans la journée pour confirmer la venue de tous les invités. Et Bowser va réussir un excellent numéro d'improvisation en prétendant qu'une équipe de fouineurs locaux qui lui collent aux basques depuis la veille semblent beaucoup s'intéresser à la soirée. Il transmettra à son interlocuteur les photos prises par Farmer (et oui), ainsi que les coordonnées d'un bar où les gêneurs devraient se trouver dans la soirée. Ce bar, c'est celui où Carlon va bientôt fixer rendez-vous aux PJ. Il leur a en effet demandé de prendre contact avec lui vers 17 heures "pour faire le point" et sautera sur son téléphone pour leur donner rendez-vous dans un bar (que vous prendrez soin de choisir). Il dira être suivi par





(bureau fédéral, renseignements généraux, brigade financière). Avec tout ça, les PJ devraient comprendre qu'ils ont été engagés par un flic, à moins qu'ils ne croient Carlton capable d'avoir obtenu ces renseignements à titre officieux et qu'il soit passé maître dans l'art du déguisement...

- S'ils se trouvent à l'appartement ou s'ils le surveillent de près aux alentours de 23 heures, les PJ pourront tomber sur un Duan Carlton légèrement différent : costume blindé façon flic en civil, plus de lunettes...

S'ils abordent le flic en lui faisant ouvertement part de leurs soupçons, Farmer les invitera à s'asseoir et leur racontera toute l'affaire. Il leur parlera de son enquête, des raisons de sa venue et de la nécessité d'engager des pisteurs locaux pour brouiller les pistes. Il ne gardera pour lui que les détails de sa petite magouille avec Bowser et dira qu'il est de mèche avec un flic du coin, Todd Anderson (ce que les PJ pourront vérifier au central du NCPD). Ensuite, il proposera aux PJ de poursuivre leur enquête et, quoi qu'il arrive, leur fera cadeau de la première partie de leur paye. Il jouera de son côté flic pour influencer les PJ et leur exposer les points positifs d'une collaboration avec les autorités. S'ils refusent, il demandera aux PJ de se tenir à l'écart jusqu'à la fin de l'histoire et laissera entendre que la loi est de son côté, et pas du leur.

- Avant ou après cette scène, les PJ peuvent également confirmer d'éventuels soupçons quant à la véritable identité de leur employeur en interrogeant la rue, où des rumeurs circulent sur "un flic infiltré depuis une semaine", en surfant sur le Réseau pour atteindre les dossiers du personnel de police, j'en passe et des meilleures...

Acte III : Les boss de fin de niveau

Au cours de la journée J-1, si les PJ n'ont pas rompu leur contrat, ils seront contactés par Carlton. Selon le cas, le corpo annoncera à ses employés qu'il a réussi à se mettre en relation avec un truand local grâce à l'aide de la police et que l'homme risque d'être invité à la soirée. Carlton demandera donc aux PJ de trouver Bowser, qui travaille officiellement dans son restaurant personnel, et de lui tanner le cuir jusqu'à ce qu'il leur révèle les coordonnées de la soirée. Si Farmer s'est présenté en tant que flic, il dira aux PJ que Bowser a été piégé par Anderson et qu'il a accepté d'entrer dans son jeu pour éviter la prison. Dans ce cas, les PJ devront prendre contact avec le truand (toujours au restau) et lui servir d'escorte lors de la soirée. Si les PJ ont définitivement coupé les ponts avec le flic, ils devront être accostés par une berline noire bien classique et se retrouver en face d'une délégation du Cercle. Les truands leur tomberont dessus au détour d'un rue et leur exposeront la situation sans détour. Ils ont découvert le manège du flic et offriront aux PJ une occasion de se venger, de participer à la soirée et de gagner leur salaire en escortant la taupe qui a tout balancé à Farmer. L'entretien sera cordial et les truands donneront les coordonnées de Bowser (encore le restau) aux PJ afin qu'ils aillent directement le trouver. Officiellement, les PJ doivent escorter et surveiller Bower afin d'éviter qu'il ne communique d'autres infos à Farmer. Le Cercle se chargera de faire éliminer le flic et récompensera royalement ses nouveaux associés.

Bref, les PJ doivent se retrouver chargés de l'escorte de Bowser et atterrir à la soirée du Cercle sans difficultés. Mais quelle que soit leur raison d'accompagner le truand, le Cercle sera toujours au courant de leurs véritables motivations.

"une bande louche" et jouera le pauvre corpo dépassé par les événements. Photos et renseignements en poche, l'intermédiaire du Cercle filera aussitôt avertir son supérieur tandis que Farmer rentrera à son appartement pour attendre le coup de fil des PJ.

Précisons tout de suite que Black Marck ne mettra que quelques secondes à flairer l'entourloupe et qu'il enverra une équipe pour surveiller Bowser. Parallèlement, il fera contacter une petite bande de durs à cuire (du genre "PJ moyens") qu'il expédiera au bar pour faire le ménage.

Kessisspassaprès ?

Pour renforcer les craintes des PJ, Carlton ne viendra pas au rendez-vous et laissera ses employés se ronger les sangs à son sujet. L'équipe envoyée par Marck arrivera sur les lieux peu après les PJ et transformera immédiatement le bar en arène. Prévoyez une équipe de solos ou un gang local que les PJ pourront identifier comme étant du coin. Séquence improvisation pour un combat qui doit permettre aux PJ de comprendre certaines choses : vu la façon dont leurs agresseurs leur sont tombés dessus, ils devaient manifestement en savoir long sur leur signalement et leur emploi du temps. Ensuite, il s'agissait de locaux et pas de solos étrangers qui pourraient être assimilés au Cercle. Donc, soit Carlton les a roulés, soit il a vraiment eu des problèmes. À partir de ce moment, les PJ risquent de devoir changer l'orientation de leurs recherches.

Voici ce qu'ils pourront apprendre en fouillant un peu plus profondément:

- Dans la rue, certains fixers ont entendu parler d'un contrat lancé sur une bande de fouineurs. Les solos ont été engagés dans l'après-midi et il semble bien que le Cercle et Black Marck soient impliqués dans ce contrat.

- Carlton restera introuvable durant la première partie de la soirée et ne sera de retour que sur le coup de 23 heures. Les PJ pourront effectuer une petite visite de son appartement et fouiller le deux pièces chichement meublé où ils ne trouveront que très peu de choses intéressantes. Une simple valise, quelques effets personnels (trop sobres pour appartenir à un corpo de grand standing), du matériel de maquillage d'excellente qualité et un dossier photocopié contenant des renseignements sur le Cercle. Toutes les pages sont marquées d'un logo correspondant à différents départements officiels de la côte est

Soirée disco !

La soirée tant attendue aura lieu dans un vieil entrepôt des sous-sols de la zone de combat. Les experts du Cercle auront aménagé les locaux : tables de jeu officielles empruntées à un ami local, chaises et bancs confortables, bar improvisé et salons privés en grand nombre. Tous les organisateurs seront en tenue de soirée et chaque table aura son croupier. Des hôtesses se chargeront d'accompagner les clients, des barmaids et des serveuses en petite tenue se faufileront entre les tables, plateau à la main... Bref, le Cercle a fait les choses en grand. Comptez un peu moins de deux cents invités et une trentaine de membres du Cercle. Tous les organisateurs visibles seront armés et feront office d'agents de sécurité. Les autres, une petite dizaine, sont occupés à la gestion informatique des tables. Pour qu'aucun incident ne vienne perturber la soirée, un détecteur de métaux, une fouille en règle et un vestiaire accueilleront les clients venus armés. Tout le gratin sera présent, ambiance bon enfant, et les tables seront envahies dès l'ouverture. Dans les salles privées, surveillées par un garde en livrée, des trafiquants en costard négocieront leurs petites affaires courantes. Le quartier général, où se trouve Black Marck, restera inaccessible. Improvisez le déroulement de la soirée de façon à ce que les PJ ne s'ennuient pas, offrez-leur des verres, des rencontres et des parties de poker, et faites monter la pression jusqu'à ce que Marck convoque Bowser dans son bureau.

Les PJ seront invités à rester devant la porte et pourront tailler la bavette avec une porte de prison de deux mètres, tandis que le solo européen réglera le compte de Bowser d'une balle de silencieux en plein front. Lorsque les PJ seront invités à entrer à leur tour, le corps de Bowser aura disparu et Marck (athlétique, typé allemand, costard chic et cybernétique interne de très bonne qualité) les gratifiera de son plus charmant sourire. Il commencera par parler de tout et de rien avant de déballer aux PJ toute l'histoire dont ils ont été victimes, en n'omettant que le sort qu'il leur réserve. Ensuite, il fera entrer son garde et l'enverra chercher "l'invité surprise". Quelques secondes plus tard, Farmer fera son entrée (les PJ ont une toute petite chance de l'avoir aperçu, déguisé et maquillé à souhait). Le solo posera son arme sur la table et mènera les discussions en toute sérénité. Il annoncera à Farmer qu'il devra être éliminé au terme de la soirée, l'invitera à bien profiter de ses dernières heures et proposera aux PJ de se payer des vacances de luxe pour oublier ce qu'ils ont vu. Marck leur demandera de venir le trouver à la fin de la soirée pour leur remettre le prix de leur silence.

Après quinze verres, tout s'accélère

Le dénouement de la soirée va se jouer dans un mouchoir de poche. Une fois sorti du bureau de Black Marck, Farmer glissera aux PJ qu'il n'attend aucun secours extérieur et que le solo ne risque pas de les laisser repartir vivants. Les PJ seront donc obligés de tenter quelque chose s'ils veulent échapper à la mort et devront soit récupérer des armes au vestiaire, soit tenter de quitter les lieux avant que la foule ne s'amenuise. Gérez leurs initiatives sans oublier que les clients se disperseront au moindre coup de feu, que toutes les issues secondaires sont gardées, que les solos du Cercle sont des pros et que Marck a laissé des consignes pour que les PJ et Farmer soient étroitement surveillés. Au niveau du timing, ils ont un peu plus d'une heure pour agir entre le moment où ils sortiront du bureau de Marck et le départ massif des convives.

Séquence "Die Hard 4".

Si les PJ s'en sortent, ils ont une chance de récupérer une grosse somme d'argent liquide et les créditubes de transit dont Marck s'est servi pour gérer les tables de jeu. Et pour la suite des événements, tout dépendra de la survie de Marck, qui pourra donner lieu à une poursuite infernale, et de celle de Farmer, susceptible d'amener une collaboration active avec les autorités de la côte est.

Après tout ça, repos, dodo et xp à gogo.

Auteur : Julien Blondel
ILLUSTRATIONS : Gilles Lemaire
PLAN : Philippe Masson

Les PNJ

Peter Farmer, le cop

35 ans, 1,75m, 70kg
INT 8, REF 9, TECH 7, SF 10, BT 7, CH 7
MV 8, CON 9, EMP 6/8, SAUV: 9, MC: -3
Compétences : Autorité 7, Athlétisme 5, Baratin 7, Perception Humaine 8, Éducation 7, Se cacher/Semer 6, Suivre/Pister 7, Pistolet 7, Intimidation 6, Pharmacologie 5, Photos et Films 8, Sécurité Électronique 7, Conduite Auto 6, Déguisement 7
Pantalon 10 PA, veste 12 PA, matériel de déguisement, appareil photo miniaturisé

Black Marck, le solo

32 ans, 1,85m, 80kg
INT 7, REF 10, TECH 8, SF 10, BT 8, CH 4
MV 10, CON 12, EMP 6/8, SAUV: 9, MC: -4
Compétences : Sens du combat 10, Athlétisme 8, Commandement 7, Se cacher/Semer 7, Suivre/Pister 8, Survie 6, Arme Auto 8, Armes Lourdes 6, Conduite Auto 7, Discrétion 7, Esquive 6, Fusil 9, Mêlée 7, Pistolet 7, Intimidation 7, Armurier 6, Explosifs 4
Pantalon 12 PA, veste 12 PA, cyberoptique droit toutes options, booster Kerenzikof, connexion superarme et armes au choix

Les membres du cercle

Douze solos, trois techies, deux med-techies, cinq runners et six fixers. Pour simplifier les choses, attribuez à chaque archétype un score de 8 dans ses caractéristiques principales et un score de 7 à 10 pour ses compétences importantes. Tous les membres sont armés et protégés : gros calibres, automatiques moyens et blindage à 14 pour les solos, petits calibres, autos légers et blindage à 10 pour les autres. Les solos peuvent également bénéficier de bonus à l'initiative liés à des boosters.

Le gang local

De quatre à huit solos selon la puissance de feu des PJ. Utilisez votre bande de PNJ préférés, un gang local connu, une équipe décrite dans les manuels, ou attribuez-leur un score de 6/7 en caractéristiques et un score de 5 à 8 en compétences. Quelques automatiques en tous genres, un fusil d'assaut et une grenade aveuglante feront parfaitement l'affaire.



INS/MV 3

POKER MENTEUR, IMPAIR ET PASSE, ET DIX DE DER'...

Ce scénario s'adresse à un groupe de Démons comme à une équipe d'Anges, si possible moyennement expérimentés. Mieux vaut pour eux qu'ils soient portés sur les armes, sans quoi le final risque d'être pénible pour certains. Quant à l'intrigue, elle est, comment dire, un peu décousue!

MAUVAIS CONTACT...

Cette histoire commence par une belle journée de printemps, lorsque chacun de vos personnages-joueurs est appelé au téléphone, à son domicile ou sur son lieu de travail. Au bout du fil, une voix en langage démoniaque (INS) ou angélique (MV) leur donne un rendez-vous où ils devraient, théoriquement, rencontrer un contact qui a une mission pour eux. L'heure et le lieu de la petite réunion sont assez simples à retenir : à 20h00, le soir même, au Georges V, sur les Champs Élysée (à Paris donc...).

Sur place, les personnages-joueurs seront accueillis par un serveur. Il les conduira dans une petite salle vide, en retrait, où une table a été réservée à leur nom. Cette dernière est déjà occupée par un homme en costume, de très forte corpulence.

C'est le contact des joueurs. Il doit peser pas moins de deux cents kilos et occupe une banquette à lui seul. Dans son smoking sur mesure, il a une allure très classe et très charismatique : le visage fin, les yeux perçants, les cheveux noués en catogan. Ses doigts parcourent sans cesse une canne en acajou qu'il garde près de lui (ceux qui ont vu Angel Heart auront reconnu Louis Cypher, les autres n'ont qu'à se rendre à leur vidéoclub...).

Après s'être assuré de l'absence de témoins, le contact dévoilera son aura, puis demandera aux personnages-joueurs de bien vouloir lui communiquer leurs noms (pas leur état civil de couverture, mais leur identité démoniaque (INS) ou angélique (MV), c'est important pour la suite...). Une fois certain d'être en face des bons clients, le contact leur donnera un ordre de mission, 5000 francs en petites coupures, des billets pour le prochain T.G.V. pour Cannes et un numéro de portable auquel on peut le joindre.

Voilà, voilà... Le meneur de jeu doit savoir que ce contact est bidon et qu'il s'appelle en fait Robert Dalbez. Les personnages-joueurs, eux, sont censés se faire avoir...

CANNES : SA VIE, SA CROISETTE, SON ŒUVRE...

L'ordre de mission est assez succinct. Il explique juste que la veille au soir, un homme a été retrouvé totalement déchiqueté, éparpillé sur vingt mètres, sur le parking du Casino de Cannes. La police mène sûrement une enquête, mais les personnages-joueurs doivent se rendre sur place pour vérifier qu'il ne s'agit pas d'une bavure ou d'une blague de ceux d'en face.

Pas d'autre précision, si ce n'est l'adresse du Casino (au 8, rue Bertier), que vos personnages-joueurs ne relèveront certainement pas.

Le train part le lendemain matin à 5h00 et arrive à destination en début d'après-midi. Les personnages-joueurs pourront prendre un taxi jusqu'au casino de Cannes. Une fois sur place, face à la superbe bâtisse blanche, ils verront que le parking est tout ce qu'il y a de plus normal : les grosses berlines luxueuses des joueurs se succèdent, surveillées par quelques gardiens. Les grooms attendent patiemment pour ouvrir les immenses portes dorées. Pas de policiers, pas de traces de quoi que ce soit. En se renseignant auprès du personnel du casino, ils s'apercevront qu'on ne comprend pas de quoi ils parlent : comment, un mort, ici, sur le parking ?

En jetant un coup d'œil à la presse locale, les personnages-joueurs constateront qu'on y traite le fait divers. Visiblement, la police a arrêté un suspect et le "cadavre"a été identifié : c'était un huissier de justice d'une quarantaine d'années, maître Kobaïashi. Les personnages-joueurs remarqueront aussi que, sur les photos des journaux, le parking ne ressemble aucunement à celui du casino. Ils verront aussi que le Casino dont parlent les articles ne se trouve pas à la même adresse que le grand casino de la ville. Il se trouve au 8 rue Bertier, ce qui était d'ailleurs indiqué sur l'ordre de mission. Direction la rue Bertier...

MISSION BIDON, FAIT DIVERS,

SUPERMARCHÉ ET HLM...

(Vous connaissez pas le M.13 ?)

Y a-t-il un deuxième casino à Cannes ? Non. Enfin si. Pour tout dire "Casino", c'est aussi comme Carrefour, Leclerc ou Stock, un supermarché. C'est sur le parking de cette grande surface Casino de Cannes qu'on a retrouvé le corps déchiqueté de Kobaïashi. Et effectivement, là, le parking est fermé et surveillé par quelques flics. Sur le bitume, une trentaine de petits ronds ont été tracés à la craie, chacun numéroté par une petite pancarte en métal : sûrement les positions originelles des bouts de viande (heu... pardon, du corps...).

Bon, ne perdons pas plus de temps sur ce fait divers, de toute manière c'est une mission bidon. Les personnages-joueurs se rendront très vite compte que la police a déjà enquêté. Laissez-les fouiner et découvrir tout cela très rapidement.
Les morceaux de la dépouille ont été trouvés très tôt le matin par le gardien de la grande surface. En étudiant les activités de maître Kobaïashi, les forces de l'ordre ont trouvé que ce dernier avait procédé, il y a quelques jours, à une saisie qui avait

plutôt mal tourné. Accompagné d'un inspecteur de police, il s'était rendu chez Mme Sékou, une pauvre vieille femme d'une cinquantaine d'années, qui vit avec son fils dans la cité HLM des Muguets, au nord de Cannes. Là, le fils Sékou et sa bande de copains, tous des jeunes de la cité, avaient tabassé le policier et l'huissier, les menaçant d'une deuxième tournée de bourre-pifs s'ils revenaient !

La loi du silence...

Les personnages-joueurs se rendront certainement à la Cité des Muguets. Là, ils trouveront facilement la bande de Sékou. Parlementer avec les B-Boys de la cité, par contre, risque d'être bien difficile. Ils démarrent au quart de tour et auront peur que les personnages-joueurs ne soient des flics ou des journalistes. Ici, règne la loi du silence : tout le monde épaule Sékou et affirme que, soit, il en voulait à Kobaïashi, mais qu'il ne l'a pas tué.

Finalement, à force de diplomatie, de bastons ou de fouilles, ils découvriront que le fils Sékou avait fait un stage dans un abattoir de la région, il y a trois mois. La rumeur laisse entendre qu'une fois le stage terminé, il avait fait un double des clés de l'abattoir, et qu'il y faisait même régulièrement des deals, la nuit.

Un abattoir ! L'endroit idéal pour tuer discrètement Kobaïashi et le réduire en charpie. Cela semble probable, mais aucun des jeunes n'avouera. Si cela s'est passé comme ça, Sékou a fait son coup tout seul. Laissez vos joueurs conclure là-dessus. Donnez-leur même un ou deux faux indices pour les contenter. Bref, cela n'était qu'un fait divers, ils peuvent faire leur rapport et repartir sur Paris.

L'huissier disparut quelques jours plus tard. Son corps fut donc retrouvé en kit, mais identifié grâce à la mâchoire (Kobaïashi avait longtemps porté un appareil dentaire et son dentiste avait le schéma de sa dentition). Sékou fut immédiatement arrêté par la police, et il sera d'ailleurs mis en examen lorsque les personnages-joueurs se mêleront de l'enquête. Cependant, la police n'a pas encore de preuves réelles pour incriminer Sékou.

Il y a cependant un indice intéressant dans cette affaire et, s'ils étudient les dossiers de l'huissier, les personnages-joueurs mettront peut-être le doigt dessus : il y a six mois de cela, Kobaïashi était le notaire qui s'occupait du grand casino de Cannes, le vrai, celui où l'on joue à la roulette et au baccara. Il a été démis de cette fonction lorsque le casino a été racheté.

LÉON QUINZEPIPE A DISPARU !

Une fois cette histoire plus ou moins éclaircie, il ne restera plus aux personnages-joueurs qu'à téléphoner à leur contact, au numéro de portable qu'il leur a laissé. Ils n'arriveront pas à le joindre, ni au premier ni au vingtième appel : toujours cette damnée boîte vocale ! Ils se rabattront donc sans doute sur le numéro standard, connu de toutes les équipes, pour obtenir les autorités démoniaques (INS) ou angéliques (MV) en cas de problème.

Une voix charmante leur répondra alors et leur demandera leur numéro de mission. Ah oui, la mission sur le casino, c'est cela ? Les personnages-joueurs expliqueront alors qu'ils ont terminé, mais qu'ils n'arrivent pas à joindre leur contact. On leur répondra que ce n'est pas grave, qu'ils feront leur rapport plus tard, mais qu'on a une seconde mission pour eux puisqu'ils sont à Cannes.

Un Démon de Furfur (INS) ou un Ange de Novalis (MV) de Cannes n'a pas donné de nouvelles depuis plus de trois semaines. Il n'est pas non plus revenu en Enfer (INS) ou au Paradis (MV). Tant qu'ils sont sur place, il serait bon que les personnages-joueurs essaient de savoir ce qu'il est devenu. Est-il retenu quelque part ? Est-il passé dans l'autre camps ? A-t-il été enlevé par un sorcier ?

Le Démon (INS) ou l'Ange (MV) en question s'appelle Léon Quinzepipe. Il était de grade 2 et ses états de service sont irréprochables. La standardiste leur communiquera son adresse à Cannes et ajoutera qu'elle leur envoie le plus vite possible un dossier plus complet. Ils peuvent dès maintenant se mettre au travail.

Là aussi, l'enquête sera très brève. Léon Quinzepipe (sans doute un nom de code...) habite un petit pavillon près d'une plage. Tout y est en ordre, seule la déco surprend : le bougre était fan de Kiss (INS) ou de L'Affaire Louis Trio (MV) et des posters de ces groupes de légende recouvrent tous les murs de la maison. À part cela, rien à trouver ici, en particulier sur les activités démoniaques (INS) ou angéliques (MV) de Léon. Les personnages-joueurs obtiendront seulement quelques photos de lui (un type assez balaise, brun, avec une barbe et un T-shirt de Kiss (INS) ou de l'Affaire Louis Trio (MV)).

Le lendemain matin, après qu'il a enquêté sur des pistes mineures, votre groupe sera rejoint par son contact, Robert Dalbez, qui a enfin écouté sa boîte vocale. Ce dernier les félicitera pour leur travail sur la première mission. Quand les personnages-joueurs lui parleront du second job qu'on leur a confié, Dalbez fera l'étonné :

"Quoi ? Léon Quinzepipe ? Mais pourquoi vous ont-ils envoyés là-dessus ? Un de mes hommes vient juste de le retrouver hier soir. Léon avait été enlevé par un sorcier, à une vingtaine de kilomètres d'ici. C'est une affaire classée maintenant. Bon, et bien je les préviendrai : félicitations pour votre prestation. Vous pouvez retourner sur Paris."

HEUREUSEMENT, Y A LE FACTEUR...

Alors qu'ils seront à la gare, sur le point de prendre leur train de retour, les personnages-joueurs seront accostés par un Démon de Baalberith (INS) ou un Ange de Didier (MV) habillé en facteur, sur un vieux vélo. Il se plaindra de la difficulté



qu'il a eu à les localiser, puis leur remettra un dossier assez épais, dans une chemise cartonnée. C'est le dossier qu'on leur avait promis sur Léon Quinzepipe dont, en théorie, votre équipe n'a plus rien à faire. Mais il n'y aura pas moyen de poser de questions, le facteur ayant disparu comme il était arrivé.

Gageons que vos personnages-joueurs éplucheront le dossier. Ce dernier contient une photo de Léon et un dossier sur ses activités. Depuis plusieurs années, il travaillait dans la région, souvent avec un partenaire : un Démon de Samigina (INS) ou un Ange de Daniel (MV) nommé Robert Dalbez. Malheureusement, ce dernier semble être devenu un renégat et, pour prouver sa bonne foi, Léon Quinzepipe avait reçu l'ordre de retrouver et d'éliminer son ancien collègue. Il y a dans les documents une photo de Dalbez : votre équipe reconnaîtra donc son (faux...) contact et comprendra qu'elle s'est fait berner. Dans le dossier est aussi précisé le nom du contact qui avait confié cette mission à Léon : une certaine Mme Moccini.

Mais comment donc ? Bon sang, mais c'est bien sûr !

Vous vous demandez peut-être comment Dalbez a obtenu l'ordre de mission des personnages-joueurs ? En fait, lorsque les membres de la Terre Creuse ont capturé Mme Moccini (avec Léon), cette dernière avait sur elle le message officiel à remettre à votre équipe. Le garder aurait été une erreur : la hiérarchie se serait étonnée que l'affaire ne soit pas suivie et aurait dépêché un fouille-merde. Dalbez décida d'envoyer votre équipe sur une enquête bidon. Il se trouve que l'ancien notaire du casino, Kobaïashi, s'étonnait de voir la gestion changer de main et posait trop de questions. Dalbez se renseigna sur les activités de cet homme et l'élimina, non sans avoir trouvé un suspect idéal en la personne de Sékou. Il découpa ensuite l'huissier en morceaux et le répandit sur le parking du Casino. De cette manière, si votre équipe avait un contact avec les autorités avant la remise du rapport, avec un peu de chance, cette enquête serait restée "l'affaire du casino" (ce qui a d'ailleurs très bien fonctionné !). Toute la première partie de ce scénario était montée de toutes pièces.

En téléphonant au standard, votre équipe apprendra que leur contact sur la première mission aurait aussi dû être Mme Moccini. D'ailleurs, cette dernière n'a pas donné signe de vie depuis longtemps. Si les personnages-joueurs le réclament, ils pourront recevoir (dans les 24 heures) un double de l'ordre de mission que devait leur donner Mme Moccini. Ils constateront alors que celui fourni par Dalbez était falsifié : on y avait changé l'adresse du casino, ainsi que l'intitulé de la mission. Le vrai message donne l'adresse du casino de jeux de Cannes et invite l'équipe à aller enquêter sur ses ressources financières.

ARGENT NAZI, ARGENT BLANCHI

(ou : un casino, ça sert pas aryen...)

La vérité est assez simple. Léon se mit à la recherche de Dalbez. Il finit par le trouver et remarqua que celui-ci se rendait très souvent au casino de Cannes. Il en déduit qu'il y avait là-dessous quelque chose de louche et le signala à sa hiérarchie. Cette dernière envoya alors une équipe pour observer ce qui s'y passait, avec le retard administratif de rigueur. Il s'agit bien sûr de votre équipe.

Entre temps, Dalbez avait lui aussi repéré Léon. Il le suivit quelque temps et, de cette manière, remonta à son contact : Mme Moccini. Aidé de ses complices, il les enleva alors tous deux, pour les "utiliser" de manière intéressante. On vous expliquera.

Mais qui donc sont les complices de Dalbez ? Un casino, ça sert à quoi ? À blanchir de l'argent bien sûr, ou à en gagner si on triche. Qui donc peut avoir besoin de fonds et est capable de monter une arnaque dans un casino ? Tous ceux qui ont pensé à un Démon d'Asmodée sont priés de réviser leur jugement : si ces Démons manquaient de finesse à ce point, cela fait longtemps qu'on les aurait tous trouvés et exterminés. De plus, les forces démoniaques ou angéliques disposent de bien d'autres moyens pour obtenir de l'argent.

La machine à sous

La machine mise au point par Jean-François Voy est bien différente de celles que les Démons de Vapula fabriquent d'ordinaire en utilisant leur pouvoir d'Invention. Cet énorme ordinateur fonctionne à l'aide de cinq récepteurs indépendants, ressemblant à des bipers. Ils sont placés sur des cibles et, lorsque la machine est activée, elle crée autour d'eux un champ vibratoire et magnétique qui influe directement sur les "statistiques". Cette influence est "physique", ce qui signifie que l'appareil peut augmenter ou réduire les chances de réussite de n'importe quelle action.

Dans la pratique, les membres de la Terre Creuse plaçaient ces bipers sur des joueurs fortunés. Ils accentuaient leur chance en début de soirée puis, sur un jet de dés critique, demandaient l'effet inverse à la machine : le parieur perdait tout et le casino empochait ! Simple et efficace. Malheureusement, pour fonctionner, la machine a un gros défaut : elle consomme beaucoup trop de PP. Jean-François a donc mis au point un système qui pompe des PP sur des Anges ou des Démons enlevés et drogués (comme Léon et Mme Moccini). Le rôle de Yann consistait à invoquer ces générateurs à PP.

En termes de jeu, la machine dispose de 6 PP, plus une vingtaine d'autres PP empruntés à Mme Moccini et à Léon. Elle peut faire bénéficier d'un bonus ou faire subir un malus de cinq colonnes à toutes les actions tentées durant une seconde, dans un rayon de deux mètres autour d'un des bipers. Il lui en coûte tout de même 5 PP, ce qui signifie qu'à ce tarif elle ne fonctionnera que cinq fois au cours de la soirée. Les agents de la Terre Creuse vont, évidemment, l'utiliser pour faire échouer les actions des personnages-joueurs aux moments critiques. Il y a de quoi rire...

Vous avez sans doute entendu parler des Soldats de la Terre Creuse (cf. la dernière édition du jeu), cette organisation secrète néonazie, composée d'humains, de sorciers et de renégats intégristes ? C'est à ce groupe que Dalbez s'est joint. La branche française de la Terre Creuse avait besoin de ressources monétaires et, sous couvert d'une société-écran, elle décida de racheter le casino de Cannes. Cela s'est passé il y a six mois de cela. Depuis, les membres de la Terre Creuse ont pris les affaires en main et, grâce à un Démon renégat de Vapula, ont mis au point une machine pour "truquer" les jeux et faire de l'argent.

Le casino de Cannes est donc en fait la vache à lait de l'organisation française de la Terre Creuse. Bien que la plupart des employés



n'en sachent rien, il est dirigé et noyauté par une quinzaine de soldats de la Terre Creuse. On y trouve aussi en permanence Dalbez, un sorcier du nom de Yann Baron et Jean-François Voy, le Renégat de Vapula.

Et bien sûr, votre équipe va aller enquêter sur place...

LE CASINO, LE VRAI...

Les personnages-joueurs vont donc finir par débarquer au casino de Cannes, de préférence en soirée. Votre équipe a déjà vu le bâtiment : c'est un hôtel particulier très luxueux, en pierre de taille blanche, et qui s'élève sur quatre étages. À l'intérieur tout est très classe et environ trois cents joueurs en smoking arpentent les trois étages de salles de jeux (roulettes, baccara, poker, machines à sous, black jack...).

Dans un premier temps, les personnages-joueurs ne remarqueront rien de suspect. Les croupiers sont des humains normaux et, s'il y a bien quelques soldats de la Terre Creuse dans le lot, ils passent totalement inaperçus. Laissez-les perdre un peu de temps sur des intrigues mineures : deux jeunes riches se vendent de la cocaïne dans les toilettes, un des clients est fauché et essaie à tout prix d'emprunter de l'argent, un des croupiers a une liaison avec une vieille femme et triche pour elle...

Vos personnages-joueurs finiront par découvrir qu'il y a un quatrième étage. On y accède par un escalier luxueux, caché dans un recoin du troisième étage. En haut des marches, une double-porte en bois massif est gardée par deux hommes de main en smoking. Si l'on en croit la plaque sur la porte, c'est le "club" réservé aux meilleurs clients. En fait, c'est là que les membres de la Terre Creuse ont établi leur Q.G.. Derrière la porte, on trouve trois pièces différentes :

- la première est une salle de réunion, spacieuse et idéale pour une bataille rangée finale : on y trouve Dalbez.

- la deuxième est la salle des machines : là, cinq soldats en uniforme (nazi bien sûr...) assistent Jean-François Voy à la machine. Ils surveillent des écrans vidéo, qui transmettent les images filmées dans les salles par les caméras de surveillance. Quant à la machine, elle ressemble à un immense bloc ordinateur, recouvert de fils divers et variés. Elle est prolongée par trois casques métalliques. Allongés sur le sol, Léon Quinzepipe et une vieille femme italienne (Mme Moccini) sont tous deux drogués, étendus sur un pentacle, et coiffés par deux des casques. Dans cette salle, on trouve aussi le sorcier Yann Baron.

- la dernière pièce fait dix mètres carrés. C'est la salle de travail du sorcier, dans laquelle il prépare ses sorts et ses invocations. Sur le sol sont tracés deux pentacles, prêts à recevoir éventuellement vos personnages-joueurs.

Au bout de quelques minutes passées à parcourir les tables de jeu, votre équipe apercevra Dalbez, montant jusqu'au dernier étage. Celui-ci repérera aussi les personnages-joueurs et préviendra ses complices. Autant dire que votre équipe est suivie par les caméras. Les hommes de la Terre Creuse décideront alors d'éliminer discrètement les gêneurs. Pour ce faire, ils utiliseront la machine sur les personnages-joueurs, histoire de les déstabiliser. Ensuite, il suffira de les entraîner un à un dans les toilettes, et blam ! De manière à ce que la machine soit utilisable, des soldats de la Terre Creuse disséminés dans la foule s'approcheront des personnages-joueurs et glisseront dans leurs poches les récepteurs nécessaires.

La suite des événements dépend de la combativité de votre équipe... Sachez seulement que s'ils essaient de fuir, un taxi piégé les attendra. Et si les agents de la Terre Creuse se sentent acculés, ils n'hésiteront pas à couper le courant pour plonger le casino dans la pénombre ou à prendre des otages.

ZOUP !

Comme vous le savez, un sorcier peut tenter d'invoquer des Démons ou des Anges, et les retenir prisonniers dans des pentacles. S'il connaît le nom d'une créature en particulier, il peut même l'invoquer. Or, au tout début de cette aventure, Dalbez a demandé aux personnages-joueurs leurs noms spirituels. Au moins un d'entre eux a dû répondre, et Dalbez s'est empressé de donner cette information à Yann Baron.

Ce dernier invoquera un des personnages-joueurs, environ une heure après que le groupe aura été repéré. L'infortunée victime disparaîtra alors (si possible discrètement !) et réapparaîtra emprisonnée dans un pentacle, dans le petit local du sorcier. Le prisonnier ne peut rien faire : impossible de bouger, ou d'utiliser un pouvoir quel qu'il soit. Si votre équipe est trop lente, une heure plus tard, Yann tentera une nouvelle invocation, pour neutraliser un autre membre de l'équipe.

Voilà qui devrait mettre un peu la pression...

Pour délivrer les êtres invoqués, il suffit d'effacer les pentacles. Si vous désirez plus de détails sur les sorciers, je vous renvoie au feuillet du meneur de jeu de INS/MV 3 ou à l'incontournable extension Berserker.

Auteur : 7.7
ILLUSTRATIONS :
Pierre Courtial

Protagonistes et boss de fin de niveau...

Sékou et les jeunes de la Cité des Muguets. Huit B-boys standard, en jeans larges et blousons South Pole.

FO	VO	PE
3	1	1
AG	**PR**	**AP**
3	1	1

Talents : Corps à corps (2), Armes de contact (1), Esquive (1), Dressage (2).
Armes et matériel : bombe lacrymogène ou poignard, et un pitbull chacun. L'un d'entre eux peut aussi avoir un pistolet à grenaille.

Les Soldats de la Terre Creuse.
Dix grands blonds en smoking (un à la porte du casino, deux dans un faux taxi sur le parking, cinq dans les salles de jeu, deux devant la porte du quatrième étage) et cinq en uniforme nazi (deux à la machine, trois devant les écrans de contrôle).

FO	VO	PE
3	1	1
AG	**PR**	**AP**
2	2	1

Talents : Arme de poing (3), Esquive (2), Discrétion (2).
Armes et matériel : calibre 44 avec silencieux, poignard, bombe lacrymogène ou incapaciteur électrique.

Robert Dalbez,
Renégat, autrefois au service de Samigina (INS) ou de Daniel (MV).
Dalbez est un homme de très forte corpulence (200 kilos pour 1,80m), vêtu d'un smoking. Il a un look d'intriguant classieux, avec des yeux perçants et des cheveux noirs tirés en arrière. Il se déplace avec calme et semble très sûr de lui. C'est un homme prévoyant qui ne laisse rien au hasard et qui aime manipuler autrui.

FO	VO	PE	
4	4	2	
AG	**PR**	**AP**	**PP**
3	2	3	13

Talents : Corps à corps (5), Esquive (1), Arme de contact (4) et, pour INS uniquement, Arme de poing (3).
Pouvoirs : Forme gazeuse, Vol.
Et pour INS : Dents (3), Étouffement, Chevalière (champ magnétique et Volonté supranormale), Danddy.
Et pour MV : Paralysie (3), Passe-muraille, Anneau (Augmentation temporaire de force, Déplacement temporel), Gourmandise.
Armes et matériel : une canne-épée et, pour INS uniquement, un calibre 44 avec silencieux.

Yann Baron,
sorcier et membre de la Terre Creuse.
Un homme d'une quarantaine d'années, petit et râblé. Il est vêtu d'un costume de cérémonie marron et doré, ainsi que d'une coiffe démesurée sur laquelle s'entrelacent des croix gammées et des symboles brodés.

FO	VO	PE
1	4	1
AG	**PR**	**AP**
1	1	1

Talents : Arme de poing (3), Esquive (2), Discrétion (2), Lecture (3), Pentacle (2), Invocation (3), Demande (2).
Sorts : Pentacle, Invocation et Demande pour familier ; Pentacle, Invocation et Demande pour Anges ; Pentacle, Invocation et Demande pour Démons.
Armes et matériel : calibre 44 avec silencieux.

Jean-François Voy,
Renégat, autrefois au service de Vapula.
Un homme brun, en blouse blanche, coiffé en brosse et qui porte une paire de lunettes rondes.

FO	VO	PE	
2	4	2	
AG	**PR**	**AP**	**PP**
3	4	3	12

Talents : Armes de poing (4), Esquive (2), Électronique (6), Informatique (5).
Pouvoirs : Talent scientifique, Invention, Champ de force (3), Conversion mentale, Pot de Slime.
Armes et matériel : UZI avec silencieux, lunettes infrarouges.



Appel de Cthulu

FULL DE DRAMES

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu pour investigateurs débutants et/ou expérimentés.

Embarqués sur un steamboat, sur lequel est organisé un grand tournoi de poker, nos innocents investigateurs vont vivre une étrange aventure le long du Mississippi. D'escale en escale, de meurtres bizarres en rites impies, ils vont s'apercevoir que la croisière ne s'amuse pas tant que cela. Et si les vainqueurs ne devaient récolter pour toute cérémonie qu'un sacrifice pour un dieu obéissant aux dures lois du chaos mathématique ? C'est clair, y a maldonne ! Et ça ne va pas vous réconcilier avec les proba.

Les croisières Packay vous invitent

Le cousin germain millionnaire ou le vieil arrière grand-oncle excentrique d'un des personnages-joueurs est un passionné de poker (si, si, fouillez bien dans les backgrounds).
Chaque année, ce dernier participe à un tournoi mondain, très sélect et de renommée : le Packay Ace Cruise (alias P.A.C). Mais, cette année, pour une raison idiote (accident de chasse, maladie mentale ou krach boursier, à vous de voir), ce parent éloigné ne peut participer au P.A.C. Il a donc décidé de donner son invitation au personnage-joueur en question.
C'est un cadeau qui ne se refuse pas, d'autant que ce tournoi est gratuit et tous frais payés par le P.A.C, qu'il se déroule sur cinq jours et sur le plus beau bateau à vapeur de tout le Mississippi, de Saint-Louis à la Nouvelle-Orléans. Seule condition : il faut savoir jouer au poker (le parent du personnage-joueur choisi lui aura bien évidemment donné quelques leçons) et participer au tournoi.

De plus, le personnage-joueur peut se faire accompagner (toujours gratuitement) de deux autres personnes, qui partageront sa chambre à bord. Malheureusement, ceux-ci ne pourront pas participer au tournoi. Sinon, un billet normal pour la croisière coûte 500 $ par tête. C'est très sélect, on vous avait prévenu : certaines personnes payent très cher le simple privilège de pouvoir assister à ce grand événement mondain de l'année. Mais bon, une semaine sur le Mississippi, entouré de toute la haute société qui s'adonne au vice du jeu, cela promet d'être intéressant.

Welcome aboard, ladies and gentlemen !

Les personnages-joueurs embarqueront à Saint-Louis, à bord du "Commodore Sullivan", un immense et fringant bateau à vapeur.

Elliot Winthorpe III, célèbre millionnaire et propriétaire du bateau (cf. PNJ), souhaitera en personne, en compagnie du capitaine du bateau, la bienvenue aux passagers avant le départ. Passionné de poker, c'est le créateur et l'organisateur du tournoi. Après un bref cocktail, les personnages-joueurs pourront participer à la visite guidée du "Commodore Sullivan".

Le bateau compte cinq niveaux. Le premier niveau est occupé par les machines. Le deuxième accueille le personnel navigant, les cuisines et l'intendance. Ce niveau est en fait le pont principal, où se déroulent un tas d'animations et de jeux.

Appel de Cthulu

Kaajh'Kaalbh

Kaajh'Kaalbh est une très vieille divinité inférieure, inféodée à Azathoth, le chaos rampant. Son territoire est une dimension parallèle, perpétuellement en mouvement, où tout naît, se crée, se développe, explose et disparaît en un instant. Cette dimension, régie par le chaos, est tellement instable, qu'il est probable qu'elle n'existe pas. D'ailleurs Kaajh'Kaalbh n'est bien souvent qu'une abstraction mathématique qui se crée et meurt en même temps.

Obéissant à ses propres lois probabilistes non euclidiennes, Kaajh'Kaalbh est la plupart du temps totalement inoffensif, car trop occupé à se donner une forme et à se détruire. Mais surtout Kaajh'Kaalbh est cantonné à sa dimension chaotique originelle du même de ses lois chaotiques.
Pourtant, il existe un moyen de contacter et de faire venir Kaajh'Kaalbh :
- il faut charger des réceptacles (des personnes) en probabilités chaotiques (comme cela peut se produire dans un tournoi de poker) ;
- puis, il faut transformer ces probabilités chaotiques en probabilités chaotiques non euclidiennes (cf. "La martingale non euclidienne de Krieuff") ;
- à l'aide d'un rituel complexe, ces probabilités "négatives" créeront une brèche, une porte dimensionnelle ;
- on envoie ensuite un messager (un vagabond dimensionnel) pour attirer l'attention de Kaajh'Kaalbh ;

La divinité traverse alors la brèche et vrouff ! toute la Louisiane disparaît (en guise d'apéritif pour la divinité) et se transforme en lac de lave, en océan de mercure, en gelée de myrtilles ou en ce que vous voulez.
De toute façon, le passage de Kaajh'Kaalbh causera des brèches dimensionnelles irrémédiables dans cette région.

Le troisième et le quatrième niveaux (le premier et le deuxième étages) sont réservés aux cabines des passagers (cent cinquante au total). Il existe trois catégories de cabines, de luxueux à très luxueux, toutes confortables quoique réduites.
Le cinquième niveau accueille une immense salle de réception, où se tiendra le tournoi de poker durant tout le voyage, de 10h à 13h et de 15h à 18h. L'étage compte également un grand restaurant, où sont servis tous les repas, et une petite salle de bal.

Le personnel est stylé et affable, la décoration est chic et de bon goût.
Bref, tout n'est que luxe, calme et volupté !

Première donne

Le tournoi de poker commence dès le lendemain matin du départ. Les deux cent cinquante-six participants sont répartis par tirage au sort autour de soixante-quatre tables de quatre joueurs.

Le principe du tournoi est simple : on joue pendant six heures à la même table avec les mêmes joueurs. On ne mise pas d'argent, que des jetons (nous sommes entre gens de bonne compagnie). Chacun commence chaque jour la partie avec le même nombre de jetons. Pour se qualifier, il faut terminer la journée avec le plus grand nombre de jetons de sa table. On accède alors en quart de finale et rebelote (re-poker !). On applique le même principe pour la demi-finale et, bien entendu, la finale.

Pendant les parties du tournoi, le public n'est pas autorisé à pénétrer dans la salle de réception. De même, les joueurs ne peuvent pas en sortir durant le jeu, à moins d'être accompagnés par un arbitre.
Il y a un arbitre par table. Celui-ci note les différentes mises, mains gagnantes et surtout veille à ce que personne ne triche.

La première journée du tournoi se déroule sans anicroche, à un détail près. Un des joueurs, Lothar Monroe, un gigolo notoire pour vieilles et riches veuves, est pris à partie par un des arbitres qui le soupçonne de tricher. Monroe fera un esclandre et Elliot Winthorpe III sera obligé d'intervenir. Faute de preuves, l'incident sera clos.

Les voyageurs qui ne participent pas au tournoi peuvent se distraire sur le pont principal. C'est l'occasion de rencontrer des gens de la haute société, hauts en couleurs et bizarres (certains diront "excentriques") : baronne russe blanche alcoolique qui parle au fantôme du tsar, milliardaire texan chasseur de bêtes étranges, vieux mécène aveugle collectionneur de tableaux morbides : laissez parler votre imagination. Cette galerie de portraits fournira suffisamment de fausses pistes pour occuper des joueurs paranoïaques.

Le soir, alors que le bateau viendra d'accoster dans un petit port fluvial, les participants et simples voyageurs se retrouveront pour dîner dans la salle de restaurant. Elliot Winthorpe III invitera à sa table les joueurs de poker qui auront fait les meilleurs scores de la journée, dont la sémillante Marion de Jong. C'est d'ailleurs en sa compagnie que Winthorpe ouvrira le bal, vers 22 heures. Là, les personnages-joueurs pourront faire plus ample connaissance avec Winthorpe, Marion de Jong, Conrad von Strauss et Maximilian Ferguson (cf. "PNJ").

Disparition nocturne et rencontre opportune

Il y aura pourtant une personne pour qui la soirée va mal se terminer : Lothar Monroe. Alors qu'il venait de raccompagner une riche veuve éplorée (la baronne russe par exemple) et qu'il regagnait sa cabine, Monroe sera discrètement enlevé par quatre membres d'équipage. Les kidnappeurs le drogueront et l'enfermeront dans une cache sur le bateau (un plancher secret dans une des soutes à bagages).

Au matin, la riche veuve constatera que Monroe a disparu (ses affaires ne sont plus dans sa cabine). Elle demandera alors aux personnages-joueurs de le retrouver, sous prétexte qu'il lui avait emprunté une coquette somme (à vous de la définir). Elle offrira une récompense s'ils le retrouvent. Une rapide enquête dans le port apprendra aux personnages-joueurs que Monroe n'a jamais quitté le bateau. Les personnages-joueurs voudront sans doute fouiller le "Commodore Sullivan". Ce sera l'occasion pour eux de rencontrer Abraham Jackson, le chef mécanicien (cf. "PNJ"). Ce sympathique vieillard leur jouera un numéro de bon samaritain, les aidant dans leurs investigations. Qui se solderont par un échec. Mais ce n'est pas grave : l'essentiel, c'est qu'ils aient lié connaissance avec Abraham Jackson.

Vos personnages-joueurs et le tournoi

À moins de vouloir pousser le roleplaying jusqu'à faire réellement jouer au poker, voici un moyen de simuler les parties. Même si le fait que le personnage-joueur se qualifie ou non dans les parties n'influe en rien sur l'intrigue. Pour simuler une partie de votre personnage-joueur, faites-lui faire un jet de dés sous l'idée (pour voir s'il joue bien) et un jet sous la chance (pour savoir s'il a du jeu) par heure de jeu. S'il réussit les trois-quarts de ses jets de dés (soit 9 sur 12 jets au total), il est qualifié.

La martingale non euclidienne de Krieuff

Mathématicien allemand visionnaire du siècle dernier, Albert Krieuff a voué sa vie à démontrer l'existence de dimensions parallèles. En partant de probabilités qu'il qualifiait de "chaotiques" régies par le hasard, Krieuff disait qu'on pouvait altérer la réalité. Il suffisait pour cela de changer les probabilités normales, c'est-à-dire euclidiennes, en probabilités chaotiques non euclidiennes. En effet, pour Krieuff les probabilités chaotiques non euclidiennes créaient des portes, des voies de communication avec des dimensions parallèles. Seul problème : il fallait "pervertir" la logique euclidienne pour obtenir des probabilités chaotiques non euclidiennes.
Krieuff prétendait que le jeu était un moyen de créer des probabilités chaotiques, d'attirer ces ondes de communication. Les joueurs, par des répétitions de séquences précises et récurrentes, des martingales, étaient des émetteurs d'ondes, des créateurs de probabilités chaotiques influant sur la chance qu'un événement a de se réaliser. Il suffisait de traduire ces ondes, de les pervertir, pour créer des portes interdimensionnelles et faire apparaître une autre réalité sur notre plan.

Mais Krieuff ne voulut jamais expliquer comment pervertir la logique euclidienne, expliquant que ce serait trop dangereux pour l'équilibre de notre dimension. Rejeté par ses pairs, Krieuff finit par se suicider.

Mais que se trame-t-il donc ? humm !

Abraham Jackson n'est pas le gentil et serviable mécanicien noir qu'il semble être. C'est un homme brisé, un homme ivre de vengeance, qui a basculé dans l'occulte pour assouvir ses pulsions nihilistes.

Fils d'esclave, Abraham a vu sa famille massacrée par ses maîtres, puis il a été persécuté par le K.K.K. Le jeune garçon en nourrit une haine farouche pour le sud des États-Unis, raciste et rétrograde. Finalement, Abraham s'est réfugié dans une colonie de dégénérés consanguins du bayou, qui l'ont initié au culte de Kaajh'Kaalbh, une divinité chaotique. Plus tard, il a étudié le vaudou. Ruminant sa vengeance, il a ensuite mené une existence vagabonde. Jusqu'au jour où il a rencontré Elliot Winthorpe III. Celui-ci était à l'époque au bord de la ruine, criblé de dettes de jeu. Abraham lui a proposé un marché : son âme contre une chance infaillible au jeu. Winthorpe a accepté, devenant le jouet d'Abraham. Celui-ci allait enfin pouvoir accomplir sa vengeance : invoquer sa divinité, Kaajh'Kaalbh, pour qu'elle vienne raser le sud des États-Unis.
Mais pour réaliser son invocation, Abraham a besoin de "réceptacles de probabilités", de personnes désignées par le

hasard pour tenir certains rôles dans sa cérémonie. Il a donc chargé Winthorpe d'organiser un nouveau tournoi afin de trouver ces "réceptacles", ces avatars symboliques chargés de probabilités favorables. Pour sa cérémonie, Abraham a besoin d'un avatar de la dame de trèfle, du valet de pique et du joker (Winthorpe étant le roi de carreau qui préside à la cérémonie). Winthorpe a donc sélectionné des joueurs connus pour leur chance, donc potentiellement intéressants pour la cérémonie finale. Lors du voyage, informé par les arbitres, il détectera les avatars en fonction de leurs mains gagnantes : celui qui gagne grâce à une prédominance des valets sera le valet de pique de la cérémonie, celui qui gagne grâce aux jokers sera le joker, etc.

Une fois ces avatars désignés par la chance, il pourra appeler Kaajh'Kaalbh et raser le sud de la carte.

Les quarts de finale

Une fois le bateau reparti sur les flots, le tournoi reprend. Rien de notable ne se déroulera au cours des parties. Seule personne à s'être illustrée, Conrad von Strauss remportera brillamment son quart de finale. Comme tous les joueurs d'exception, il aura le privilège de dîner à la table de Winthorpe. À la fin du repas, fin saoul, Conrad proposera un toast : il expliquera qu'il doit sa victoire aux mathématiques et à son maître Albert Krieuff. S'apercevant que son auditoire n'est pas très réceptif, Conrad s'éclipsera, honteux.

Si, par la suite, les personnages-joueurs réussissent à sympathiser avec Conrad, celui-ci voudra bien leur expliquer les théories de son maître à penser (cf. "La martingale non euclidienne de Krieuff").

Au cour du bal donné après le dîner, les personnages-joueurs pourront apprendre quelques faits troublants sur Elliot Winthorpe III. Un des convives, proche du millionnaire, leur racontera que le tournoi a bien failli ne pas avoir lieu cette année. En effet, l'année dernière, Winthorpe a manqué de perdre sa fortune à cause d'une accumulation de dettes de jeu. Puis, du jour au lendemain, il a réussi à regagner tout l'argent qu'il devait. Étrange, non ?

Jour de relâche à Memphis

Le lendemain, le "Commodore Sullivan" fera escale à Memphis. Tout le monde a quartier libre et peut descendre à terre pour la journée. Un guide sera mis à disposition des voyageurs qui souhaitent faire une visite des lieux touristiques et curiosités locales.

Si les personnages-joueurs décident de rester à bord, ils auront peut-être la chance d'apercevoir un bien curieux manège. Une fois le bateau déserté, Elliot Winthorpe et un groupe de marins (des adorateurs de Kaajh'Kaalbh) déchargeront de lourdes caisses. L'une d'elles contient Lothar Monroe, les autres renferment des objets de culte. Ils les chargeront jusqu'à un camion garé sur les docks et rouleront hors de la ville, pour se rendre dans une forêt voisine. Là, ils organiseront une cérémonie au cours de laquelle Monroe sera sacrifié pour invoquer un vagabond dimensionnel. Winthorpe contrôlera la créature et l'enverra vers la dimension de Kaajh'Kaalbh. Si les personnages-joueurs troublent la cérémonie, Winthorpe n'hésitera pas à lancer ses sbires pour supprimer les gêneurs.

Si Winthorpe est simplement interrogé sur sa balade champêtre, il éludera la question en prétendant qu'il s'est débarrassé d'une partie de l'ancien ameublement du bateau et qu'il est parti le stocker dans un garde-meuble à la campagne.

Intrigues dans les coursives

Les derniers événements, plus les confidences glanées ici et là, devraient conduire vos personnages-joueurs à surveiller avec plus d'attention Winthorpe. En suivant très discrètement ce dernier dans les jours qui suivent, on peut assister à d'étranges manèges :

- Tous les arbitres remettent d'abord leur compte rendu de partie à Winthorpe, qui les étudie, avant de les remettre à l'huissier qui s'assure de la régularité des parties.
C'est ainsi que Winthorpe sélectionne les meilleurs candidats au rôle d'avatars (exemple : Marion de Jong a souvent gagné avec une dame de trèfle dans sa main, Conrad von Strauss tire beaucoup de jokers...).

- Alors qu'il se retire dans sa chambre tôt dans la soirée pour dormir, Winthorpe n'éteint pas la lumière avant 2 ou 3h du matin. En réalité, il fait des réussites pendant des heures avec un jeu de cartes des plus hideux. Ces cartes sont en fait des cartes maudites : les 52 infinités d'Archontat, dessinées par un sorcier vénitien au siècle dernier. Ces antiques cartes permettent à son possesseur, moyennant un point de magie par jour (par l'intermédiaire de réussites), de contrôler les pensées de joueurs manipulant celles-ci.
Une fois qu'il a terminé ses patiences, Winthorpe range précieusement les cartes.

- Tous les matins, avant que ne sonne la cloche invitant les passagers à prendre leur petit déjeuner, Winthorpe part inspecter les soutes. Et il disparaît pendant quelques minutes, avant de réapparaître à l'autre bout du bateau tout aussi mystérieusement. En fait, il emprunte une des trappes ou soutes secrètes du bateau pour aller prendre ses ordres de la journée auprès de Papa Liog'ta.

Pour le reste, la journée suivant l'escale à Memphis se déroulera dans la quiétude la plus totale. La demi-finale du tournoi verra émerger un nouveau joueur émérite : l'obèse et suffisant juge Maximillian Ferguson, originaire du Texas, qui a fait toute sa carrière sur le nombre de personnes qu'il a envoyées à l'échafaud. Et qui se vantera une fois de plus que c'est le valet de pique (symbole de la mort) qui lui a porté chance. Comme à son habitude, Winthorpe invitera le champion de la journée à sa table.

En liesse pour la finale

Nous sommes maintenant arrivés à la dernière journée du tournoi, dont la finale se tiendra dans l'après-midi.
Pendant toute la matinée, Winthorpe demeura invisible, cloîtré dans sa cabine : il passera la matinée à trafiquer les 52 infinités d'Archontat, en collant dessus des cartes neuves pour qu'elles ressemblent à celles du tournoi. Il confiera ensuite, discrètement, ce paquet à l'arbitre chargé de surveiller la table.

Au début de l'après-midi, les finalistes se retrouveront dans la salle de réception. Fait exceptionnel, le public peut assister à la partie.
Seront présents à la table : Winthorpe, Marion de Jong, Conrad von Strauss, Maximillian Ferguson. L'arbitre apportera les cartes (le jeu trafiqué) et la partie commencera. Tout semblera parfaitement se dérouler. Pourtant, un personnage-joueur observateur ou psychologue remarquera un changement de comportement, en cours de partie, parmi les finalistes : par exemple, Marion de Jong sera prise de vertiges chaque fois qu'elle jouera la dame de trèfle. Ou Conrad Strauss fera des grimaces ou des blagues absurdes dès qu'il remportera une mise.
Ils sont en train d'être possédés par le jeu de cartes maudit, ils deviennent les avatars contrôlés par Winthorpe.
C'est bien évidemment Winthorpe qui remportera le tournoi (grâce à une main magistrale avec un carré de rois).
Pour fêter l'événement, le milliardaire annoncera la tenue d'un grand bal masqué le soir même.



Appel de Cthulhu

Cérémonie impie dans les soutes

Avant le dîner, on apportera aux personnages-joueurs des costumes inspirés par les cartes : déguisements de rois, de reine, de valets... jusqu'aux cartes ne représentant pas des figures. Ce qui conférera à la soirée une ambiance à la "Alice au pays des merveilles".

Durant la fête, qui a lieu dans la salle de réception, Winthorpe siégera sur un trône, déguisé comme il se doit en roi de carreau. À ses côtés, vêtus comme leurs avatars, se tiendront Marion de Jong, Maximillian Ferguson et Conrad von Strauss. Totalement possédés par leurs avatars, ils se comporteront comme tels (Marion essayera de vamper tous les hommes, Conrad se complaira dans les blagues macabres...). Un orchestre jouera des quadrilles et des farandoles endiablées, poussant les invités à danser, à sortir de la salle pour envahir les ponts et les passerelles. La soirée ressemblera rapidement à un joyeux bordel.

Vers 23h30, alors que la fête battra son plein, les quatre compères s'éclipseront sur un claquement de doigts de Winthorpe. Ils se dirigeront discrètement vers les soutes, pour rejoindre Papa Liog'ta et ses fanatiques. Pour l'occasion, le vieux mécano troquera son bleu de travail contre une tenue traditionnelle vaudou.

Histoire de commencer la cérémonie dans la plus pure imagerie vaudou, Papa Liog'ta enverra ses sbires massacrer les invités isolés sur le pont. Un bon sacrifice, gratuit et lié au hasard, voilà qui devrait ravir Kaajh'Kaalbh. Une fois seul avec les avatars (Winthorpe, de Jong, von Strauss et Ferguson), Papa Liog'ta lancera sa cérémonie d'invocation, devant un pentagramme sommaire. Il se tiendra à une pointe, tandis que les avatars se répartiront aux quatre autres. À minuit, si la cérémonie n'est pas interrompue, les quatre avatars se "liquéfieront" (1D6 point(s) de SAN si le jet est loupé) et Kaajh'Kaalbh apparaîtra sur le plancher de la soute, sous la forme d'un trou noir palpitant (1D8/1D10 pt(s) de SAN dans la vue). Et le chaos déferlera sur le sud des États-Unis.

Comment stopper la cérémonie ? Il existe deux moyens :

- Récupérer les cartes maudites (dans la cabine de Winthorpe, protégées par deux fanatiques) et les détruire. Ceci brisera le lien qui existe entre Winthorpe et les finalistes. Ceux-ci reprendront leur identité et leurs esprits au beau milieu du rituel. Puis, après une courte et intense crise d'hystérie, ils prendront les jambes à leur cou.
- Tuer Papa Liog'ta avant minuit... Bon courage ! Il n'hésitera pas à se protéger en envoyant les quatre avatars aux trousses des personnages-joueurs. Au final, il affrontera seul les personnages-joueurs, à grand renfort de sorts.

Conclusion

Si les personnages arrivent à arrêter la cérémonie, ils regagneront 1D6 points de SAN. S'ils réussissent également à sauver les trois finalistes, ceux-ci les remercieront matériellement et leur assureront des appuis intéressants dans la haute société (+15% en crédit), après un petit passage en asile psychiatrique, bien entendu.

Si Winthorpe s'en sort vivant, sa folie le conduira rapidement au suicide.

Si Papa Liog'ta réussit à s'échapper, il fera un excellent vilain récurrent, à recaser régulièrement dans vos aventures.

Par contre, si Kaajh'Kaalbh fait un passage sur notre planète, tout le sud-est des États-Unis sera plongé dans un chaos probabiliste. Au Gardien des Arcanes de juger de l'ampleur de la catastrophe, de la disparition totale de cette partie du globe au simple accroissement de phénomènes paranormaux (résurgence massive des poltergeists, pluie de sang ou de grenouilles, etc.), en passant par l'apparition spontanée de créatures du mythe sensibles aux passages dimensionnels (vagabonds dimensionnels, chiens de Tindalos, etc.). Cette situation peut d'ailleurs être génératrice de scénarios ultérieurs, au cours desquels les personnages-joueurs devront réparer les dégâts et refermer des brèches temporelles causées par l'apparition de Kaajh'Kaalbh.

AUTEUR : Jeff Beney
ILLUSTRATIONS : Virginie Augustin

Les PNJ

Les nombres après la barre de fraction sont ceux à appliquer aux caractéristiques après la finale du tournoi de poker.

Elliot Winthorpe III
Millionnaire damné et avatar du roi de carreau
For 12/20 Dex 15 Int 16 Con 13/20
App 17 Pou 12/20 Tai 13 Édu 18
San 0 PdV 13/16
Bonus/malus aux dommages : +1D4/+1D6
Compétences : Baratin 55%, Crédit 45%, Discrétion 60%, Esquiver 40%, Poker 75%, Mythe de Cthulhu 10%, TOC 35%
Sorts : contrôler les esprits (jeu de carte maudit)
Arme : Cal 45 (45%) Épée (65%)

Abraham Jackson alias "Papa Liog'ta"
Mécanicien et sorcier vaudou
For 14 Dex 14 Int 21 Con 15
App 10 Pou 30 Tai 10 Édu 25
San 0 PdV 13
Bonus/malus aux dommages : +1D4
Compétences : Baratin 65%, Discrétion 55%, Dissimuler 40%, Esquiver 40%, Mythe de Cthulhu 35%, Mécanique 55%.
Sorts : Atrophie d'un membre, Déflagration mentale, Invoquer/Contrôler Vagabond Dimensionnel, Invoquer Kaajh'Kaalbh, Mains de Colubra, Sortilège de mort.

Marion de Jong
Veuve joyeuse et avatar de la dame de trèfle
For 10 Dex 14 Int 14 Con 11
App 14/20 Pou 14/20 Tai 12 Édu14
San 65/0 PdV 12

Conrad von Strauss
Mathématicien illuminé et avatar du joker
For 11 Dex 11 Int 13/20 Con 12
App 13 Pou 13/20 Tai 10 Édu 18
San 19/0 PdV 11
Compétences : Astronomie 65%, Mathématiques 85%, Mythe de Cthulhu 5%, Physique 45%

Maximillian Ferguson
Juge en retraite et avatar du valet de pique
For 9 Dex 11/20 Int 17 Con 7/20
App 11 Pou 15/20 Tai 10 Édu 25
San 70/0 PdV 9/15
Compétences : Droit 65%, Crédit 55%, Persuasion 70%
Arme : Winchester (Fusil 55%)

Les Adorateurs de Kaajh'Kaalbh
Marins d'eau douce et cajuns dégénérés
For 14 Dex 12 Int 8 Con 14
App 9 Pou 10 Tai 12
San 0 PdV 13
Compétences : Écouter 35%, TOC 40%, Suivre une piste 65%, Navigation 35%
Armes : Coup de poing 80%, Arme de Poing 45% Couteau 55%

Le vagabond dimensionnel
(cf. page 123 du livre de règles de la 5e édition)



BIENVENUE SUR LLEND

« Pour une fois qu'on est au sec, il y en a qui font tout pour qu'on se retrouve à la flotte. C'est pas juste ! »

Introduction

Cette petite aventure entraîne les PJ sur la petite station de loisirs de Llend où ils devront déjouer les plans d'un mystérieux saboteur chargé de détruire la station.

L'histoire

La station fluctuante de Llend a le malheur de se trouver dans une zone sensible. En effet, en cas d'attaque massive des forces polariennes contre la République du Corail, le Fossé des Nouvelles Hybrides et le Seuil des Fidji ont été sélectionnés pour rassembler une partie de la flotte d'invasion. Il est donc intolérable qu'une station quelconque puisse, même par hasard, repérer ce déploiement et avertir les forces coralliennes. En accord avec le haut commandement hégémonien, certains pirates soutenant la nation des Patriarches et, bien entendu, l'Alliance Polaire, un saboteur a été envoyé sur Llend. Dans le cadre de la Directive Exeter, il est chargé de détruire la station. Pour l'aider dans sa mission, il est assisté de deux techno-hybrides et de plusieurs pirates. Implanté depuis plusieurs semaines, l'agent a préparé le terrain pour permettre l'introduction des explosifs à bord de la station.
À l'arrivée des PJ, le saboteur réussit à faire entrer les deux techno-hybrides portant les charges par un sas de service de Llend.

Des silhouettes dans les ténèbres

La raison qui peut pousser les aventuriers à se rendre sur Llend n'a aucune importance. Ils peuvent tout simplement vouloir se détendre un peu. La station, à l'arrivée des héros, est accessible et n'a pas encore plongé dans la fosse qu'elle surplombe. Tout autour, des hangars et des petites stations de transit accueillent des navires de toutes les nationalités mais, également, un grand nombre de navires marchands et pirates. Des navettes vont et viennent entre les hangars et la station. Dès l'arrivée d'un navire, le poste de contrôle général vérifie qu'aucun armement n'est en fonctionnement et indique au nouveau venu dans quel hangar de transit il peut accoster. Ces derniers sont gratuits. Tout nouvel arrivant est informé que Llend peut s'enfoncer à n'importe quel moment dans la fosse et ne plus être accessible pendant un certain temps. Au début de cette aventure, Llend commence à s'enfoncer mais les PJ ont le temps de monter à bord. On peut apercevoir plusieurs tourelles armées dans toute la zone entourant la station. Ce sont les premières défenses de Llend. Pendant que les héros manœuvreront pour accoster, si l'un d'entre eux a l'idée de passer le secteur au sonscan, il aura la possibilité de détecter quelque chose d'intéressant. En effet, les deux techno-hybrides, en frôlant le fond marin, s'approchent d'un sas de service au bas de la station, ouvert par le saboteur. Si un aventurier les repère et en informe les autorités de Llend, ces dernières vérifieront mais ne trouveront rien d'anormal. Les sonars de la station, trafiqués par l'espion pour ne pas réagir à l'intrusion, ne peuvent en aucun cas repérer le mouvement des techno-hybrides.

Bienvenue sur Llend

Le règlement de Llend est extrêmement strict et les pirates de Kali veillent à ce qu'il soit respecté. Toutes les armes lourdes, les armes soniques et les explosifs y sont formellement interdits. Les armes légères (pistolets, couteaux, sabres, etc.) y sont tolérées car les pirates n'aiment pas se séparer de leurs armes favorites. Cependant, comme il s'agit d'une zone neutre, l'utilisation de toute arme est punie de mort (le contrevenant est directement passé par un sas d'évacuation, sans discussion). Les conflits doivent impérativement être réglés par des duels qui ont lieu dans la zone prévue à cet effet. Llend étant une station de loisirs ouverte à tous et pas seulement aux pirates, ces derniers sont instamment priés de ne pas défier tous ceux dont la tête ne leur revient pas. Tout abus est puni de mort et cette règle est parfaitement acceptée par les capitaines pirates qui viennent également ici pour essayer de se détendre. La sécurité est assurée par plusieurs Pourfendeurs de Tubaï qui s'assurent que tout se passe calmement et que les gens dépensent leur argent.

Logements

Il est possible de séjourner sur Llend. La salle commune est gratuite ; elle peut accueillir plusieurs centaines de personnes qui s'entassent dans des lits superposés particulièrement étroits, qui occupent tout un niveau de la station. En payant 100 sols les 6 heures, on peut louer une cabine individuelle de 4m2.

Les jeux et divertissements

Vous pourrez trouver sur Llend absolument toutes les formes de divertissement possibles et imaginables, du jeu de dés et des caissons d'hyper-respiration, jusqu'aux combats d'arène et les matchs de Powerball et de Water-ball, en passant par la prostitution et les shows érotiques.
Parmi les curiosités figure une roulette dans le haut-casino. Cette dernière, découverte dans une ruine de l'ancien temps,



a entièrement été remise à neuf. Les jeux de cartes, également basés sur des reliques de l'ancien temps, ont été récemment introduits sur la station et amusent beaucoup la clientèle.
Les jeux sont placés sous la responsabilité du superviseur de la station, Milos Lone. Il est le seul à pouvoir autoriser des crédits. Il est également responsable en cas de litige avec un client.

Le complot et le rôle des aventuriers

Les aventuriers sont appelés à se poser beaucoup de questions pendant leur séjour. C'est au MJ de placer autant d'indices qu'il est nécessaire pour qu'ils se doutent que quelque chose ne tourne pas rond.
Les indices sont multiples. En voici quelques exemples :
- un PJ peut remarquer le comportement louche de certains individus (les pirates au service de la saboteuse) ;
- un PJ peut entendre des gardes parler de la disparition de deux machinistes (tués par les techno-hybrides) ;
- un PJ peut entendre, dans une coursive, une conversation entre deux des pirates saboteurs ;
- un PJ peut découvrir une bombe.

Mais la piste la plus intéressante à développer est sans aucun doute celle qui concerne la saboteuse, Natia (cf. encadrés). Les PJ la croiseront à un moment ou à un autre. Elle fréquente presque en permanence le haut-casino. Elle est bien connue sur Llend et on la considère comme très chaleureuse. Des personnages s'étant déjà rendus ici peuvent même la connaître. Elle ne pourra donc pas modifier son attitude de crainte d'éveiller les soupçons. Natia devra donc se débrouiller pour placer les charges une par une tout en conservant l'image qu'elle s'est forgée. Cela peut conduire à des situations intéressantes. Ce personnage, s'il s'échappe, peut même devenir un personnage de campagne qui ne sera pas toujours opposé aux PJ.
Les explosifs de Natia sont stockés dans sa cabine. Les pirates à ses ordres ont loué une autre cabine dans laquelle sont dissimulés leurs propres explosifs.
Dès que les PJ disposent de suffisamment d'indices, ils peuvent soit enquêter seuls, soit confier leurs doutes aux services de sécurité de Llend et donc à Milos. Ce dernier prendra l'affaire très au sérieux et non seulement autorisera les PJ, accompagnés d'un de ses hommes, à avoir accès à toute la cité (sauf le poste de contrôle supérieur), mais ordonnera également à ses services de fouiller discrètement chaque recoin de la station. Il demandera aux PJ de ne pas ébruiter l'affaire pour ne pas provoquer de panique et de continuer à chercher les saboteurs.
Si les aventuriers ébruitent l'affaire, reportez-vous au paragraphe Panique.
Si vous voulez que vos aventuriers disposent de plus de temps, arrangez-vous pour que la cité reste au fond de la fosse quelques heures de plus, voire plusieurs journées. Cela arrive de temps en temps.

Si tout va mal

Si vos PJ sont particulièrement lamentables, laissez la station sombrer corps et biens. Une bonne catastrophe leur fera du bien et, s'ils s'en sortent, cela leur rafraîchira les idées. Par contre, il se peut qu'ils manquent simplement de chance et qu'ils ne découvrent aucun des indices que vous pourriez leur glisser dans les pattes. Dans ce cas, faites en sorte que les services de sécurité trouvent quelques-unes des charges explosives et que les héros l'apprennent. Assurez-vous que les gardes sachent que les aventuriers sont au courant de la menace. Milos viendra alors à leur rencontre pour leur demander de ne pas ébruiter l'affaire puisque toute panique serait fatale pendant que la cité est encore dans la fosse. En effet, les barges de sauvetage ne serviraient à rien puisqu'elles se fracasseraient contre les parois. Milos leur demandera de se joindre à ses hommes pour chercher les explosifs et découvrir les saboteurs.

Découvrir et désamorcer les charges

Les charges utilisées sont composées d'Ultra 10. Leur puissance est de 30. Elles ont la forme de petits pains de plastique et sont collées dans des endroits discrets. Il y a deux modes de déclenchement : le premier est un capteur réglé sur les signes vitaux de l'espionne hégémonienne. Pour le neutraliser, il faudrait pouvoir reproduire ces signes vitaux (enregistrer les informations d'un scanner médical de Natia) ou neutraliser le capteur (jet de Démolition 12 ou jet de Science : électronique/informatique 10). Le second déclencheur est un système qui s'enclenche automatiquement quand la charge est posée. Il est prévu pour faire exploser la charge si l'explosif est déplacé ou manipulé. Pour le désamorcer, il faut réussir un jet de Démolition 10.
Une charge a été placée sur chacun des six stabilisateurs de la station, douze charges sont disposées dans les machineries, douze autres dans les hangars et huit au deuxième niveau du haut-casino. Pour les trouver, il faut réussir un jet de Démolition 8 ou un test de Perception réduit de moitié.
Si 50% des charges sont découvertes et neutralisées, la station pourra résister mais sera tellement endommagée que l'Hégémonie aura tout de même atteint son but. Si les 3/4 des charges ont été découvertes et neutralisées, les dommages infligés seront sérieux mais la station pourra être réparée.

Station en perdition

Quoi qu'il arrive, une des charges placées sur un des stabilisateurs de la cité explosera, ainsi qu'une bombe dans la salle des générateurs de la station. Llend sera immédiatement plongée dans le chaos. La lumière sera coupée et remplacée par un éclairage de secours de très faible intensité, qui plongera la station dans une semi-obscurité. Les ascenseurs tomberont en panne et le casino géant sera privé de tout contrôle. Telle un colosse blessé, la station s'enfoncera lentement vers le fond de l'abîme, en raclant de temps en temps la paroi de la fosse. Le seul moyen de rétablir la situation est de descendre dans les machineries et de recalculer l'équilibre de puissance entre les stabilisateurs restants (jet de Mécanique 8, suivi d'un jet de Science Informatique 12). Milos demandera aux aventuriers de s'en charger si l'un d'eux a de bonnes connaissances dans ce domaine, sinon il leur demandera d'accompagner un de ses techniciens jusqu'à la salle des stabilisateurs.
Les héros devront alors s'enfoncer dans une ville où règne la panique. De plus, à chaque fois que la station heurte la paroi, toute la structure est violemment ébranlée. Les aventuriers seront projetés à terre et il faudra éviter d'être écrasé par les divers débris se détachant sous le choc. Enfin, les agents hégémoniens feront tout pour éliminer les équipes de dépannage. Sachez, pour terminer, que les héros n'ont que six heures pour réussir avant que la ville ne s'écrase au fond du gouffre.

Pour compliquer les choses, vous pouvez décider que les générateurs d'oxygène ont été touchés et que l'air va se raréfier.

Panique

Dès les premières explosions, ce sera la panique à bord. Plusieurs personnes tenteront de rejoindre les barges d'évacuation. Certaines réussiront à ouvrir le sas d'accès des nacelles. Celles-ci iront alors se fracasser contre la paroi de la fosse. Dans toute la station, le service de sécurité tentera de rétablir l'ordre en utilisant la force, de temps à autre. Bien entendu, les pirates à la solde de l'Hégémonie feront tout pour jeter de l'huile sur le feu.

Des tueurs parmi nous

Si les choses tournent mal pour les Hégémoniens, si les charges sont déclenchées trop tôt et ne suffisent pas à pulvériser la cité, Natia donnera l'ordre aux pirates de semer le chaos et d'éliminer tous ceux qui voudraient tenter de réparer la station. Les techno-hybrides resteront au niveau des machineries pour intercepter toute équipe d'entretien. Quant à Natia, elle tentera de fuir grâce à l'armure (exo-1) de plongée qui l'attend dans les machineries.

En cas d'affrontement, la situation peut se révéler particulièrement intéressante pour les PJ. Dans les ténèbres partielles, il peut être difficile de savoir qui est qui. Il faudra faire la différence entre les gens paniqués et les tueurs hégémoniens.

Llend

Llend est une station fluctuante qui peut s'enfoncer dans une étroite fosse de plus de 10 000 m. Quand cela arrive, tout contact avec les hangars de transit est coupé. Généralement, Llend reste une dizaine d'heures à son apogée avant de s'enfoncer lentement. La descente dure environ huit heures, puis elle stagne à son point le plus bas pendant une journée avant de remonter en dix-huit heures.

La station appartient au chef pirate Kali qui en a fait une zone neutre pour tous. Elle est extrêmement réputée car on peut véritablement s'y détendre. Le personnel est constitué de six cents individus, pour la plupart des esclaves. Ces derniers jugent leur nouvelle situation particulièrement confortable et ne souhaitent absolument pas redevenir des hommes libres.

Llend est défendue par plusieurs batteries de torpilles et des tourelles à neutrons, Hadès et antimoléculaires situées tout autour des hangars.

Description

Ascenseurs : l'ascenseur central est réservé aux forces de sécurité. Il faut un code pour le mettre en marche. Les quatre autres ascenseurs sont réservés au personnel et aux équipes d'entretien. Il faut une carte magnétique pour les faire fonctionner. À la périphérie de la station, huit ascenseurs permettent au public de se déplacer dans les secteurs autorisés.

Nacelles de sauvetage : chaque niveau est équipé d'une dizaine de navettes de sauvetage pouvant accueillir jusqu'à vingt personnes. On peut y accéder grâce au code d'évacuation ou si le centre de contrôle général déclenche l'évacuation.

Centre de contrôle principal : situé au sommet de la cité, il est dirigé par Milos. Son accès est interdit au public. Vingt personnes occupent ce poste en permanence.

Sécurité : c'est le poste de contrôle auquel sont reliés les systèmes de surveillance à l'intérieur de Llend. Ce niveau abrite aussi les quartiers des agents de la sécurité. Les coffres de la cité sont gardés ici. L'argent est régulièrement acheminé vers le poste de sécurité inférieur de la cité. On peut aussi y trouver une armurerie. Douze gardes et quarante contrôleurs sont présents en permanence.

Haut-casino : ce casino est accessible à tous mais les prix y sont nettement plus élevés et les mises peuvent être faramineuses. La sécurité y est renforcée. Généralement ce sont les gens riches, les capitaines pirates et les hôtes de marque qui fréquentent cet endroit.

Bas-casino et salles de jeux : ces niveaux sont les plus populaires. Toutes les distractions y sont proposées.

Arène haute : les matchs de Water-ball et les duels entre capitaines (ou gens importants) ont lieu à ce niveau. À cet effet, une énorme arène aquatique y est installée.

Arène basse : tous les conflits entre clients et les combats de gladiateurs se déroulent ici. On peut y trouver une petite arène aquatique, une arène labyrinthique (en fait, des couloirs désaffectés de la station), ainsi qu'une arène classique.

Cabines : ces cabines de 4m² coûtent 100 sols pour six heures.

Hangars et sécurité : les navettes amenant la clientèle à bord de la station sont stationnées dans ces hangars. Au centre du niveau, un énorme poste de contrôle dirige les manœuvres et s'assure qu'aucun équipement illicite n'est amené à bord. La sécurité y est assurée par trente gardes.

Salles communes : ces niveaux sont composés de plusieurs grandes salles communes et d'installations sanitaires également communes.

Entrepôts :

c'est le centre de stockage de la station.

Machineries : les puits et les couloirs de ces niveaux forment un véritable labyrinthe. Les six stabilisateurs de la station sont installés dans six salles au centre de ces niveaux.

Poste de sécurité et de contrôle inférieur : ce poste de sécurité s'occupe de la détection sous-marine et de la surveillance des différents systèmes de la station. C'est également d'ici que partent les convois blindés qui transportent l'argent récolté dans les casinos vers les caches secrètes de Kali. Quarante techniciens et douze gardes y sont en poste en permanence. Le hangar accueille six navires-dépôts blindés et dix chasseurs lourds. Plusieurs tourelles de défense sont installées à la périphérie de ce secteur.

Les Pourfendeurs de Tubaï

La sécurité de la station est assurée par cent pirates appartenant au groupe des Pourfendeurs de Tubaï. Ils portent tous sur l'avant-bras le tatouage qui les identifie en tant que tels. Ce sont des hommes particulièrement méritants qui ont été sélectionnés par Kali en personne. Ils savent se montrer courtois mais sont redoutables en combat. Ils sont équipés d'une dague, d'un pistolet-choc et d'une tenue élégante renforcée (équivalente à du cuir). Leur mission est d'assurer la tranquillité des hôtes de la station et, en cas de danger, de protéger l'argent. Utilisez l'archétype du pirate.

Milos Lone : superviseur de la station

Poids : 69 kg Taille : 1,84 m Âge : 52 ans

AGIL. : 11 RÉS. : 12 RAP. : 11 VOL. : 16 SG-FD : 19

FOR. : 12 GAB. : 14 CHA. : 12 INT. : 18 INST. : 10

Réaction : 13 Perception : 56% Bonus corps à corps : +3

Attribut vitesse : 9 Vitesse auto : 5 m/tour Poids portable auto : 60 kg

Seuils : Inc. : 10(12) Lég. : 4(6) Grav. : 8(10)

Crit. : 14(16) Fat. : 21(23) Mort : 42(44)

Talents principaux : Armes de poing 4, Bureaucratie 9, Commandement 6, Connaissance milieu social (pirates et casinos) 14, Corps à corps 4, Défense 4, Diplomatie 8, Estimation de qualité 6, Estimation de valeur 6, Gestion 12, Interrogation 7, Jeu 10, Langage écrit (Néo-Azuran) 6, Langages parlés (Absolan, Ithraxien, Soléen, Néo-Azuran) 8, Négociation 12, Persuasion 12.

Équipement : cortex cérébral informatique, pistolet choc, tenue renforcée, communicateur, passe.

Mutations : non

Description : fidèle serviteur de Kali, Milos est un individu très intelligent dont les capacités de gestion sont particulièrement appréciées par son maître. Sa seule préoccupation est de faire prospérer la station. Il prend toute menace contre Llend au sérieux et réagit en conséquence le plus rapidement possible.

Pirates à la solde du saboteur

Ces pirates, au nombre de huit, sont à la solde de l'espionne hégémonienne. Ils appartiennent à différentes confréries ayant pactisé avec l'Hégémonie. Leurs tatouages ont été brûlés pour éviter, en cas de capture, que leur confrérie ne soit découverte. Ils ont été fanatisés par des techniques de manipulation mentale hégémoniennes et ne diront rien, préférant le suicide si on leur met la main dessus. Leur mission est de placer des charges explosives, au niveau des hangars. Ils s'acquitteront de cette tâche le lendemain de l'arrivée des PJ et cela leur demandera une bonne dizaine d'heures.

Si les PJ montrent un de ces individus à des pirates, ils peuvent apprendre que ceux qui effacent leurs tatouages appartiennent à des confréries qui servent l'Hégémonie et qui ont trahi le Code. Comme ces groupes ne veulent pas se dévoiler, ils effacent toute trace permettant d'identifier les agents qu'ils envoient servir la nation des Patriarches. Mais il est à noter qu'il peut également s'agir d'un soudard ayant renoncé à sa vie de pirate.

Les techno-hybrides

Ces deux techno-hybrides sont chargés d'amener les explosifs sur Llend et de disposer ces charges sur les stabilisateurs de la station et dans les salles des machines. Une fois leur besogne accomplie, ils attendront que l'espionne les autorise à partir ou leur donne d'autres ordres. Ils tentent de se faire le plus discret possible en se cachant dans les dédales humides des machineries mais tueront tous ceux qui pourraient trahir leur présence. En cas de problème, ils tenteront de provoquer le plus de dégâts possible avant d'être tués.

Natia Main-chanceuse : espionne hégémonienne

Poids : 58 kg Taille : 1,72 m Âge : 30 ans

AGIL. : 18 RÉS. : 12 RAP. : 17 VOL. :18 SG-FD : 16

FOR. : 11 GAB. : 12 CHA. : 18 INT. : 16 INST. : 18

Réaction : 17 Perception : 68% Bonus corps à corps : +2

Attribut vitesse : 16 Vitesse auto : 8 m/tour Poids portable auto : 50 kg

Seuils : Inc. : 10(10) Lég. : 4(4) Grav. : 8(8)

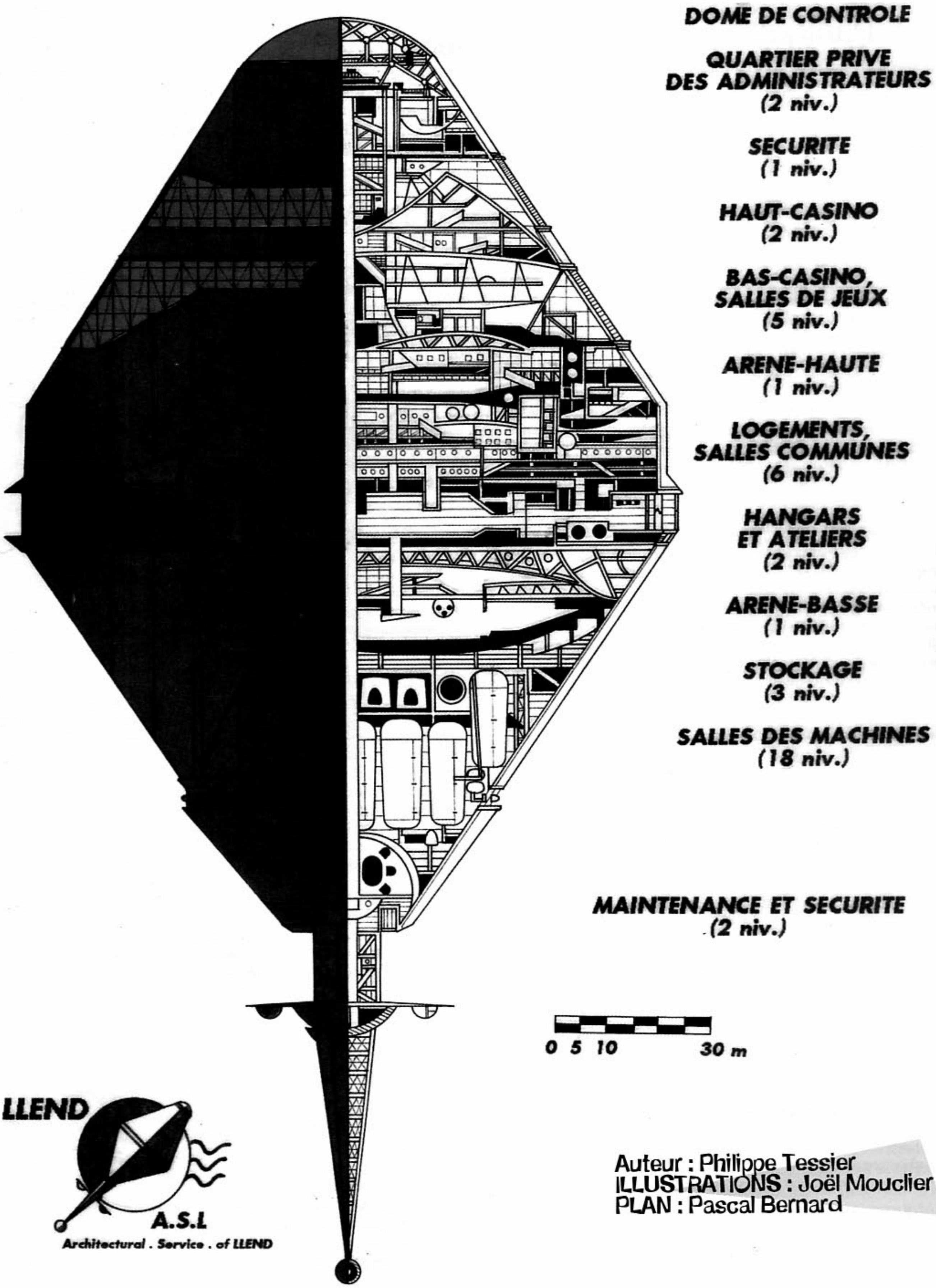
Crit. : 14(14) Fat. : 21(21) Mort : 42(42)

Chance : 80%

Talents principaux : Armes blanches 6, Armes de poing 5, Armure de plongée 4, Commandement 4, Corps à corps 7, Création de faux 6, Défense 8, Déguisement 6, Démolition 8, Discrétion 9, Diplomatie 10, Évasion 12, Jeu 14, Négociation 12, Persuasion 10, Science : Psychologie 14, Système de sécurité 8, Tactique 4.

Équipement : dague, pistolet, 2 grenades-choc, faux ID, drogue coup de fouet x 4, champ anti-agression

Polaris



Auteur : Philippe Tessier
ILLUSTRATIONS : Joël Mouclier
PLAN : Pascal Bernard

Aide de jeu pour Shaan



L'Alchimie

Secrets d'une tradition philosophique

L'alchimie est une compétence d'érudit que tout personnage peut développer à sa guise. Dans les règles de base, seuls ses attributs scientifiques avaient été décrits. Mais l'Alchimie recèle des pouvoirs insoupçonnés qui ne demandent qu'à être dévoilés... Cette aide de jeu vous propose donc d'embrasser la carrière secrète d'Alchimiste. Votre vie ne sera désormais plus que labeur et quête spirituelle, parsemée de voyages, de recherches et d'expérimentations surnaturelles. Et qui sait, peut-être un jour vous trouverez, vous aussi, la pierre philosophale.

Le voile des origines

La pratique de l'Alchimie remonte à la nuit des temps. Originaire des royaumes de Taïr en "Terres primitives", elle fut importée en Héossie par des érudits itinérants bien avant l'arrivée des Nomoï. À l'époque, la magie antique battait son plein et les chamans de tout poil voyaient d'un mauvais œil cette "pratique douteuse". Avec l'expansion de la magie nomoï, l'Alchimie tomba en désuétude et fut reléguée à des techniques de confection de drogues médicinales, de poisons ou d'onguents, ainsi qu'à des classifications de minéraux, végétaux ou d'animaux.

Depuis sa création, l'alchimie a subi de nombreuses transformations : l'abandon de ses symboles primitifs pour les idéogrammes nomoï en étant une de taille !

Mais dans l'ombre, les alchimistes n'ont jamais cessé de développer leur art, l'agrémentant de nouvelles recettes avec les limbes pour ingrédient ou, depuis peu, avec des effets sur la technologie humaine.

Et le cercle des réalités dans tout ça ?

Les alchimistes possèdent leur propre interprétation du cercle des réalités : tous les éléments présentés sont la synthèse des ingrédients et des manipulations alchimiques de base. Tous les traits convergent vers l'intersection des trois types de solutions primaires (liquide, solide et gaz). Le centre de cette intersection représente la fameuse pierre philosophale, fusion de l'esprit et de la matière.

Si j'avais su, j'aurais pas venu

La voie de l'alchimie est faite de solitude et de labeur. Il n'existe pas d'école d'Alchimie contrairement à la magie. Celui qui désire approfondir ses techniques doit se procurer des livres ou trouver un Maître-Alchimiste, sorte d'ermite aigri peu enclin au dialogue. Le voyage est donc pour les alchimistes le seul moyen de se procurer des ingrédients ou de nouvelles recettes. Ils sont, au sein d'un shaani, souvent l'un des moteurs qui pousse à l'aventure.

L'ABC de l'Alchimie

L'alchimiste suit des "recettes alchimiques" où des "ingrédients" multiples sont travaillés en vue d'obtenir une mixture qui, une fois ingérée, donne des pouvoirs extraordinaires.

Ces altérations sont "réelles" et affectent principalement les Anthéens (humains compris), même s'il existe quelques recettes destinées aux plantes et aux animaux...

La pratique de l'Alchimie est souvent assimilée à de la cuisine. Certes, on y prépare et mélange différents ingrédients en vue d'un résultat final et les termes employés sont particulièrement évocateurs, mais c'est trop vite oublier l'importance que revêt le mental dans cette pratique. Car l'Alchimie, sous son masque culinaire, fait appel à toute la force psychique de ses praticiens : une grande concentration ainsi qu'une quête philosophique permanente.

Penser, ça dépense

L'alchimiste est un cérébral qui fouille inlassablement dans le signifié et le signifiant. Il cherche le sens caché des choses et analyse toujours les interprétations de ses perceptions. Ainsi, toute la philosophie alchimique consiste à tenter d'unir esprit et matière. Cette démarche intellectuelle est relayée par une expérimentation quotidienne des matériaux et des opérations alchimiques de base. La finalité d'une telle entreprise se nomme pierre philosophale. Elle constitue la quête de toute une vie. Rares sont ceux à y être parvenus.

Voici quelques pensées alchimiques types :

"Dès l'instant où l'on pense à un ingrédient, on s'approprie l'idée que l'on se fait de cet ingrédient et non son essence même, qui est par nature, insaisissable."
Braise

"La frontière entre réel et perception du réel varie selon un axe déterminé par sa propre réalité et celle des autres."
Aléniesisdopomolinaren

"L'âme commande à l'Esprit de nommer les choses pour leur donner Corps."
Kwalom, le Woon bleu

"Tout ingrédient est son contraire car chaque ingrédient reste unique."
Bibos le bègue

Oui mais comment ça marche ?

Là-dessus, tous les alchimistes ne sont pas du même avis. Cela constitue d'ailleurs l'un de leurs sujets de discussion préféré.

Voici l'explication la plus communément admise :
En philosophant sur des thèmes précis, l'alchimiste dégage une énergie spirituelle qui, associée à certains courants d'énergie trihniques, procure une supra-énergie apte à modifier le réel. Les ingrédients et les manipulations de la recette agissent comme des focus élémentaires. Ils canalisent cette supra-énergie pour obtenir un résultat déterminé. C'est ce que l'on nomme l'effet de la recette. Alors que certains voient dans l'alchimie une manifestation divine, d'autres y trouvent des propriétés naturelles inhérentes aux éléments d'Héos.

La recette "andante"

C'est ce que tout Alchimiste recherche. Chaque recette possède un effet déterminé à l'avance, une somme d'ingrédients à se procurer et une procédure de manipulations ardues. L'alchimiste se met dans une sorte de transe et procède à la manipulation indiquée par la recette. La concentration doit être totale. Si tout se passe bien, la solution est conforme à la recette. Dans le cas contraire, les ingrédients sont inutilisables et l'alchimiste perd marge échec points de Corps. Les doses indiquées pour chaque recette ne peuvent être modifiées. Si une seule variable manque, la recette est inopérante.

Des ingrédients-symboles

Regroupés par catégories selon le cercle des réalités, ils sont innombrables.
Feu : braises, lave, étincelles, flamme
Eau : eau de source, eau de mer, pluie, mercure, alcool
Terre : cristal, glaise, souffre, métal
Air : vapeur de mercure, de souffre, d'eau
Objet : bijou, arme, vêtement...
Moi : ongle, mèche de cheveux, cil, larmes, bout de peau, sang, excréments...
Lui : idem
Animal : poils, griffe, œil, organes internes, bave, sang...
Végétal : sève, pétale, écorce, feuille, fleur, pollen...
Limbes : ongles de Nécrosien, dent, sang, limbes pures...
Les ingrédients d'une recette sont parfois ambigus. Les alchimistes ont alors recours à des livres sacrés où sont répertoriés tous les ingrédients possibles et imaginables, leur localisation et la façon de se les procurer. De tels livres sont bien évidemment rarissimes, gardés jalousement par leurs propriétaires et sont l'objet de quêtes pleine d'aventures et de rebondissements. Les meneurs de jeu ont bien entendu une totale liberté pour déterminer ce que le joueur devra accomplir pour réunir les ingrédients de sa recette.

La manie des manipulations

Les manipulations qui suivent ne sont données qu'à titre indicatif. Elles ne servent qu'à préciser les processus que les personnages vont expérimenter et à imager les recettes. Elles n'interviennent en rien dans les règles. Chaque manipulation peut être effectuée de façon plus ou moins prononcée. On parlera ainsi de légère, petite, moyenne, grande et forte manipulation. Chaque manipulation est associée à un élément et s'avère très complexe à mettre en œuvre.
Chauffer (le feu) : à l'aide d'un réchaud, cette opération est fondamentale. La "chauffe" peut aller de 10° à 1000°, selon l'ingrédient à traiter. La durée varie de quelques secondes à plusieurs mois. Une forte chauffe équivaut à une calcination de l'ingrédient.
Moudre (la Terre) : écraser en petits grains, transformer en poudre.
Fondre (l'eau) : rendre plus ou moins liquide. Une petite fonte donne une consistance semblable à du beurre.
Détruire des différences (l'autre) : ne garder que l'essence commune de plusieurs ingrédients. Cette manipulation complexe nécessite de nombreuses chauffes, distillations et autres unions.
Exciter des désirs (l'Animal) : exalte tout composant majeur d'un ingrédient.
Solidifier (l'Objet) : transforme en un corps dur. Une solidification faible donne une matière friable.
Putréfier (les Limbes) : faire vieillir prématurément un ingrédient jusqu'à décomposition totale si nécessaire. Putréfier très légèrement équivaut à sécher.
Distiller (le Végétal) : recueillir une essence concentrée d'ingrédient.
Unir (le Moi) : fusionner plusieurs ingrédients en un seul.
Éthérer (l'Air) : transformer un ingrédient en gaz.



La solution miracle

C'est la finalité de la manipulation. La solution ainsi obtenue doit être par la suite ingérée, inhalée ou étalée sur tout le corps selon la recette. Les solutions peuvent se classer en trois grandes catégories :
Les korpalères : sels, beurres, poudres, farines...
Les aminées : jus, eau, sirop, liqueur, alcool...
Les espridiques : gaz, vapeurs, essences volatiles...

Chaque solution doit être absorbée en une fois et par la même personne pour que l'effet fonctionne.
Jet sous : Corps + sens + Alchimie difficile.
Si un alchimiste consomme une de ses propres solutions, le jet n'est que laborieux.
Seuls les alchimistes peuvent bénéficier des effets d'une recette, car même dans sa consommation, une solution requiert une grande force mentale pour fonctionner.

Oui mais en termes de jeu ?

Tout d'abord, un alchimiste désireux de procéder à des interprétations et à des manipulations doit avoir un score minimum de 15 en lettres (philosopher, savoir ordonner ses pensées) et de 15 en alchimie.
Chaque recette alchimique possède une difficulté d'interprétation (compréhension des ingrédients, des manipulations et de la solution), ainsi qu'une difficulté d'application (la mise en pratique de la recette).

Interprétation : Esprit + sens + Alchimie - diff recette
Application : Corps + sens + Alchimie - diff recette
Consommation : Corps + sens + Alchimie difficile ou laborieux

Le temps passé pour l'interprétation = 100 jours / marge de réussite.
Idem pour l'application.
(on considère qu'un alchimiste travaille 12 heures par jour.)
Pour retranscrire une recette, prendre la difficulté et le temps de l'interprétation.
Consommer une solution : 1 round
Chaque consommation coûte 2 points de Corps.
Note : un alchimiste peut très bien se procurer une grande quantité d'ingrédients de base pour obtenir plusieurs solutions d'une même recette. Dans ce cas, on n'effectue qu'un seul jet d'interprétation, puis autant de jets d'application que de solutions désirées. Mais il faudra prendre en compte l'encombrement de ces ingrédients, de plus un tel trésor risque d'attirer la convoitise...

Une solution absorbée alors que la durée d'une autre agit encore, annule les effets des deux solutions. On ne peut consommer qu' "Esprit" solution par jour. Au-delà, on perd un point d'Esprit par consommation en plus.

Le kit de l'Alchimiste

Une bonne pratique de l'Alchimie nécessite un équipement considérable et donc souvent, un atelier. Toutefois les recettes peuvent être élaborées avec un matériel de voyage, malgré tout très encombrant. Ces dernières devront être faites sous une tente ou dans une grotte, en tout cas à l'abri des intempéries et des éléments extérieurs, avec un malus de 5.

Matériel de voyage :
enc : 20 - prix : 40 esprides

1 marmite, 2 alambics, 1 athanor, 5 tubes de verre, 2 petits flacons, 2 pierres à feu, un petit concasseur, 5 spatules de tailles différentes, 3 lames, de la ficelle, divers acides, sels et essences végétales alchimiques, un racleur, des petits sacs à ingrédients et surtout des livres...



L'atelier : env 20 m^2
Prix : 15 000 esprides tout équipé
L'atelier doit être en lieu isolé (forêt, désert, bateau), car les fumées et odeurs des expériences auront tôt fait de démasquer l'alchimiste. De plus, il doit être clos, car aucun élément extérieur ne doit venir perturber une expérience...
3 marmites, 5 alambics, 3 athanor, 25 tubes de verre. 30 petits flacons, 1 four , un grand concasseur, 20 spatules de tailles différentes, 10 lames, de la ficelle en différentes épaisseurs, tous les acides existants, tous les sels et essences végétales alchimiques disponibles, un racleur et une ou plusieurs grandes armoires de rangement à cases individuelles et hermétiques. Souvent, les alchimistes possèdent de petits jardins où il font pousser des plantes rares.

L'Alchimie "on-line"

Certains alchimistes héossiens ont parfaitement su utiliser les avantages de la technologie humaine. Ainsi, il existe une chaîne Alchimique sur Arpège où sont recensées les recettes de base. Mais l'église du Poisson veille, et de fréquentes attaques numériques sont perpétrées sur la chaîne qui doit constamment changer d'adresse. Il est donc assez difficile à un novice de se constituer un petit recueil de recettes via Arpège s'il ne possède aucune relation. En revanche, il peut stocker ses recettes sur un petit ordinateur portable, bien moins encombrant que des livres.

"T'en veeeeeux ?"

Une solution alchimique, en fonction de son effet, peut se vendre à prix d'or. De nombreux alchimistes ont ainsi fait fortune, après s'être enfermés plusieurs années dans leur atelier en se livrant à une véritable production industrielle de recettes faciles. Une solution peut aller de 100 à 10 000 esprides.

Le livre de recettes

Certaines de ces recettes peuvent être connues par un personnage alchimiste avant sa première aventure. On détermine qu'un personnage dispose de "Esprit" recettes. Le nom d'une recette est souvent formé du nom de sa solution et de ses effets.

Beurre de vitesse
Interprétation : laborieux

Quelques grands Alchimistes

Les alchimistes cités sont encore vivants et pourront croiser la route des personnages. Certains pourront même devenir le Maître-Alchimiste d'un personnage le temps d'un voyage...

Braise
race : Nomoï des grands arbres
culte : du feu
C : 3 - A : 1 - E : 5
sens : 4 - rel : 2 - per : 3
Alchimie : 21 - protocoles : 18
botanique : 17 - zoologie : 18
Hypocondriaque, Braise est persuadé d'être toujours atteint de maladies inconnues. Il vit seul à Käm, dans le ghetto nomoï. Assez avenant pour un alchimiste, il ne refuse jamais de transmettre son savoir, pourvu qu'on lui trouve l'ingrédient du moment qui lui manque...

Golam
race : Woon des sables
culte : aucun
C : 5 - A : 2 - E : 3
sens : 3 - rel : 1 - per : 4
Alchimie : 18 - vie en nature : 18
armes de corps : 17 - Bionie : 16
Golam a fait partie de nombreuses expéditions scientifiques humaines. Il en a retiré un goût immodéré pour les processus chimiques. Ce n'est que bien plus tard qu'il rencontra Fleur-de-souffre, son maître et passa près de cinq ans avec lui. On le trouve en ce moment dans un petit village au nord de l'Ygwaneï.

Koll
race : Delhion des terres brûlées
culte : de l'air
C : 4 - A : -1 - E : 4
sens : 4 - rel : 1 - per : 5
Alchimie : 24 - droit : 18
commerce : 17 - psychologie : 16
Koll est un marchand delhion qui a perdu son âme après une agression magique. À la suite de rencontres hasardeuses, il a rencontré divers maîtres alchimiques, qu'il a depuis nécrosés. Koll est plus un vendeur de recettes qu'un réel praticien, même s'il en possède toutes les compétences. On le trouve au Bar de l'écluse, chaque semaine, au fin fond du Duneï.

Galinomélneyam
race : Mélodien des glaces
culte : aucun
C : 2 - A : 5 - E : 4
sens : 3 - rel : 5 - per : 2
Alchimie : 24 - Shaan : 18 - toutes les compétences magiques à 17.
Ce vieux Mélodien incarne la puissance et la sagesse. Nombre d'alchimistes réputés sont passés entre ses mains. Doux et compréhensif, il ne refuse jamais un service. Il serait retenu prisonnier dans le Delheï par un spectre très puissant, désireux de retrouver le sens du toucher...

Korkar
race : Darken des forêts blanches
culte : de la terre
C : 5 - A : 3 - E : 3
sens : 2 - rel : 4 - per : 3
Alchimie : 20 - toutes les compétences de combat à 18.
Ce Darken s'est spécialisé dans l'alchimie de combat. Il est à l'origine de nombreuses liqueurs donnant un avantage décisif lors des affrontements, notamment l'essence de rage, le jus d'inconscience et le potage assommant. Il œuvre actuellement sur le front akeneï, dans un petit village du nom de Slomania.



Application : laborieux
Recette : un chapeau de drüm (petit champignon) + un œil de malwa solidifié moyen + du sang de Darken putréfié + 4 braises. Le tout chauffé léger et liquéfié moyen.
Effet : +10 en éducation physique et + 5 en combat rapproché.
Durée : 20 minutes
Consommation : beurre à s'étaler grossièrement sur tout le corps.

Poudre de force
Interprétation : laborieux
Application : laborieux
Recette : un morceau de liane de bruijj + 3 poils de Woon vierge + une perle éthérée + un ongle de spectre. Le tout calciné.
Effet : +5 en Corps pour soulever des meubles, défoncer une porte, taper en corps à corps, etc.
Durée : 1 heure
Consommation : poudre noire à diluer et à boire d'un seul trait.

Sang illusinogène
Interprétation : difficile
Application : très difficile
Recette : du sang de gargane + de l'huile de coude + des flammèches + une dent de spectre. Le tout uni à un peu de peau de l'alchimiste.
Effet : permet au buveur de créer des illusions sonores et visuelles de 5 m3. Aucune sauvegarde pour les victimes : elles croient dur comme fer à l'illusion (mais il ne peut y avoir de perte de points de corps ou de points de vie dans le cas d'une attaque fictive par exemple). Les animaux et les plantes ne sont pas affectés.
Durée : 5 minutes
Consommation : liquide rouge à boire.

Potion d'intelligence
Interprétation : difficile
Application : difficile
Recette : détruire les différences d'un cil d'aligath d'une cervelle de dragon d'une fleur de lune et d'une braise. Le tout fondu fort + de la poussière d'épave.
Effet : +5 pour toute recherche intellectuelle autre qu'alchimique
Durée : 1 heure
Consommation : sorte de soupe verte à ingurgiter d'une traite

Fleur des limbes
Interprétation : très difficile
Application : difficile
Recette : exciter les désirs d'un peu d'élixir d'incarnation, chauffé moyen avec une larme de songe + un œuf de molok + un pet de Woon . Le tout uni à une fleur nécrosée puis séchée.
Effet : permet de blesser un spectre avec des armes conventionnelles de combat rapproché. La perte de points de vie d'un spectre sera alors identique à celle d'un Anthéen
Durée : 10 minutes
Consommation : fleur séchée à se faire en infusion.

Sels d'énergie
Interprétation : laborieux
Application : laborieux
Recette : 5 testicules de molok + une lyre liquéfiée moyen + des graines d'Alycioses + du jus d'Ombo. Le tout moulu fort.
Effet : +5 points de vie en zone vitale et + 10 points de vie en zone motrice. À la fin de la durée, le personnage ne perd que le surplus de points de vie.
Durée : 20 minutes
Consommation : poudre noire, légère, à inhaler

Cristal d'immunité
Interprétation : difficile
Application : laborieux
Recette : une pierre solaire + une feuille d'Omoll liquéfiée moyen + un doigt putréfié + une pièce d'or, le tout solidifié et réduit en cristal.
Effet : rend insensible à toute maladie naturelle ou artificielle. Immunise contre tout poison.
Durée : 1 heure
Consommation : 1 cristal à lécher

Vapeurs somnolentes
Interprétation : difficile
Application : difficile
Recette : de la sciure de Bolmr + un œil d'iruk, le tout fondu fort + un voile de nacre + de la vapeur de souffre, le tout éthéré fort.
Effet : permet d'endormir d'un simple regard (une sauvegarde sous Corps + sens + vigilance très difficile est autorisée pour la victime).
Durée : 15 minutes
Consommation : une fiole de gaz à respirer

Décoction de sens
Interprétation : laborieux
Application : laborieux
Recette : 4 oreilles de molok (sorte d'éléphant) + une truffe de Woon chauve +3 yeux de gargan + une langue de zombi + 2 doigts de Kelwin eunuque. Détruire les différences du tout, puis liquéfier très fort.
Effet : + 5 en sensuel
Durée : 20 minutes
Consommation : une infusion à boire chaude

Pistil aphrodisiaque
Interprétation : laborieux
Application : difficile
Recette : exciter les désirs de 10 pétales d'Iurgât + 3 chapeaux de champignons bosselés + 1 litre de sève de Bomba, le tout moulu très fort
Effet : +10 pour tout type de relation sexuelle
Durée : 6 heures
Consommation : une fine poudre jaune à inhaler

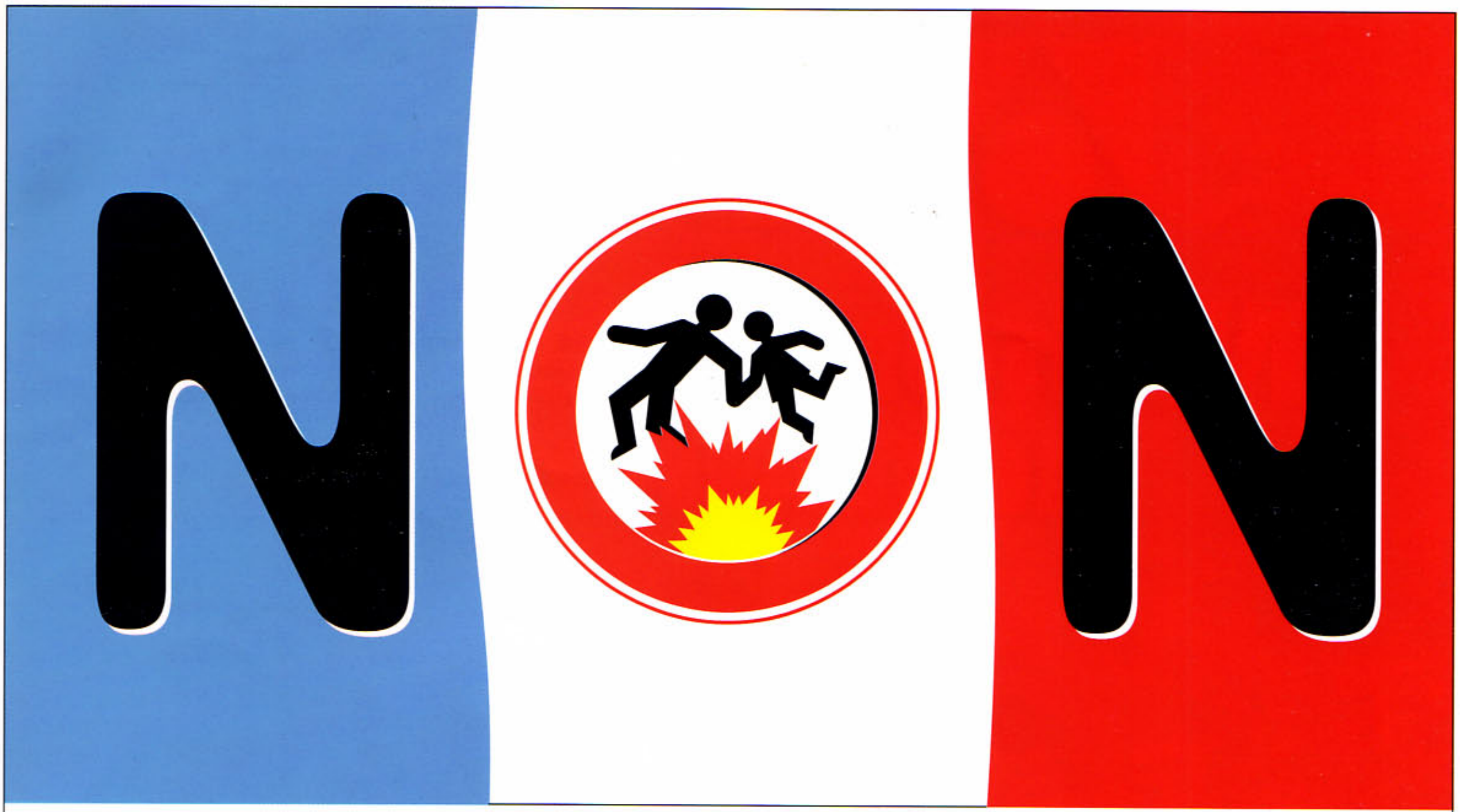
Graines de passage
Interprétation : très difficile
Application : très difficile
Recette : distiller 10 kg de trihnite enchantée + de la lave en fusion + un peu de vent nord-ouest + 5 cils de dragons, le tout solidifié moyen puis ensuite moulu fort.
Effet : permet de franchir une porte de transfert dans le sens contraire. Il faut être nu pour que le passage puisse s'effectuer.
Durée : 10 minutes
Consommation : 5 graines rouges à croquer

créer ses propres recettes

La création de recettes alchimiques n'est possible qu'avec un niveau de 20 en Alchimie et en Lettres. Il faut compter six mois de travail, quinze heures par jour. Un laboratoire ainsi qu'une importante bibliothèque sont également indispensables.
Procédure : le joueur annonce l'effet que désire obtenir son personnage. Ces effets doivent être clairement énoncés. Le meneur du jeu n'autorisera pas les recettes permettant de porter directement atteinte à une cible (sauf avec une sauvegarde). En revanche, toutes les augmentations de compétences, de façonnantes, de domaines ou d'attributs, ainsi que les modifications d'apparence, de taille ou de mouvement peuvent être envisagées. Mais le Meneur reste entièrement libre d'accepter ou de refuser la création d'une recette, sans avoir à se justifier auprès du joueur.
C'est le meneur de jeu qui déterminera les modificateurs, les ingrédients de la recette, ainsi que les paramètres de durée et éventuellement les bonus accordés.
Une fois la recette élaborée par le meneur de jeu et le joueur, ce dernier doit réussir successivement deux jets d'interprétation (un pour la création, l'autre pour la mise en forme).
Ensuite, il ne reste plus qu'à effectuer un jet d'application pour obtenir la solution tant convoitée.

Le meneur de jeu peut également (et c'est même souhaité) agrémenter ses scénarios de solutions alchimiques de son cru. Cela permettra aux personnages alchimistes de récolter les fruits du dur labeur qu'ils seront constamment obligés de fournir.

Auteur : Igor Polouchine
ILLUSTRATIONS : Igor Polouchine



"Dans plus de 30 pays, toutes les 20 minutes, un paysan, une femme, un enfant est mutilé par une mine cachée dans le sol. Pour débarrasser la planète de ces engins, mobilisons-nous avec Handicap International". Nicolas Hulot

300.000 Français ont déjà signé l'appel de Handicap International pour que la France, pays des Droits de l'Homme, renonce totalement à la production, au commerce mais aussi à l'utilisation des mines antipersonnel en toutes circonstances, et proclame ainsi l'illégalité de cette arme.

Le nouveau gouvernement a formulé des engagements dans ce sens ; mais pour avoir force de loi et permanence, cette illégalité doit être votée par le Parlement, sans ambiguité ni exemption. D'autre part, la France doit signer le Traité International d'Interdiction d'Ottawa et prendre la tête des pays qui s'opposent à cette arme.

HANDICAP INTERNATIONAL Tapez 3615 Handica 1,29F/mn

Association reconnue d'utilité publique.

Mobilisation générale pour l'interdiction des mines.

Coupon à retourner à Handicap International, 14 Avenue Berthelot 69361 Lyon Cedex 07.

❑ **Oui**, je signe votre appel pour une Loi d'interdiction totale des mines antipersonnel et pour que la France adhère sans réserve au traité d'Ottawa.

Signature

«En application de l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978, les informations demandées sont nécessaires au traitement de votre don par nos services. Vous pouvez accéder aux informations et procéder éventuellement aux rectifications nécessaires.»

❑ **Oui**, je vous adresse un don de ...... F pour soutenir vos actions de réparation en faveur des victimes et de prévention par le déminage.

❑ Mme, ❑ Mlle, ❑ M

NOM

Prénom

Adresse

Tél.

Code Postal Ville

Votre adresse est nécessaire pour valider votre signature de l'appel.

GMS18

ESPACE OFFERT PAR LE SUPPORT.

Mauchamp, Gobert & Associés / RC Lyon B 329 224 216.


Résistances
Ni homme-dieu ni maître !
Un supplément pour Shaan de Julien Blondel
Résistances